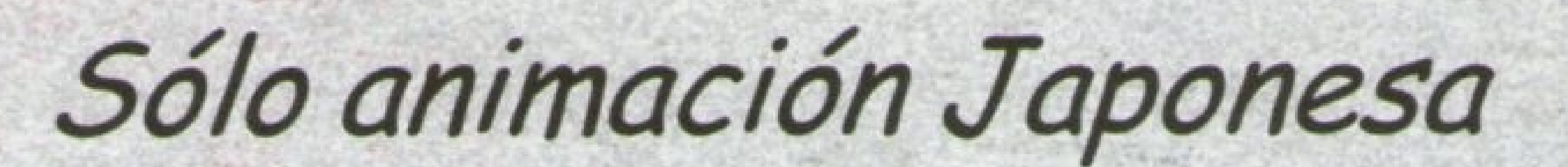

A-PLUS
Sólo Animación Japonesa
POKÉMON
GUNNM
BATTLE ANGEL
UNREAL
MATRIX
VICIOSO
ESPECIAL DINO CRISIS
THE KING OF FIGHTERS 99
Incluye los suplementos
UNREAL y VICIOSO
Año 2, # 9
Perú - S/ 9,00
7 750689 423081
Captain Tsubasa
Hayao Miyazaki
Magic Knight Rayearth
Slayers
Neon Genesis Evangelion

Sumario



Sólo animación Japonesa

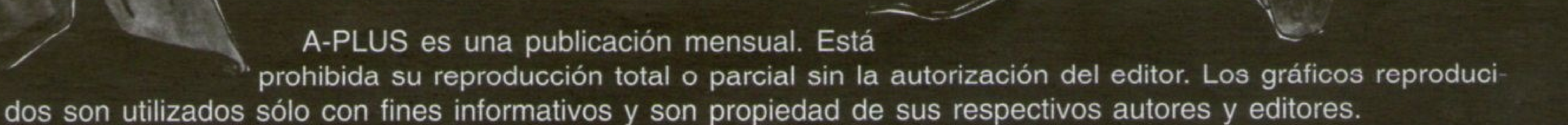
Este año A-PLUS siempre apostó por darte no sólo animación japonesa también amplia información de Videojuegos y Juegos de Rol, pero esto trajo muchas confusiones. Por eso, ante los múltiples pedidos y sugerencias, hemos decidido cambiar totalmente para mejor y desde este número A-PLUS es ***Sólo Animación Japonesa*** para especializarnos en el anime que tanto te interesa, brindándote así una mayor y mejor información.

Pero ser *Sólo Animación Japonesa* significaba abandonar todos lo otros temas que también formaban parte ya de nuestra filosofía, por lo tanto los *creativos* de la revista (es decir, todo el equipo menos el editor) nos reunimos para poder idear una forma de solucionarlo. Así surgió la idea de entregar totalmente gratis otras dos publicaciones: una de videojuegos (VICIOSO) y otra para el rol, los juegos de cartas coleccionables y, recientemente, la ciencia ficción (UNREAL). Escuchando nuestra conversación al director se le ocurrió una *idea genial:* crear una revista para videojuegos y otra para los juegos de rol. Después de apanarlo un rato nos pusimos a trabajar inmediatamente en los nuevos proyectos:

- **VICIOSO:** Intentará responder tus principales preguntas de videojuegos, darte trucos, novedades y guías para poder pasar las principales dificultades de tus juegos favoritos en diferentes consolas (*Nintendo 64, PC, Dreamcast, Game Boy*) pero principalmente de *PlayStation*).
- **UNREAL:** Tratará de darte una guía por el fascinante mundo de la Ciencia Ficción, los Juegos de Rol y de Cartas coleccionables, sobre todo *Magic: El encuentro*, cuyos seguidores siguen aumentando en nuestro medio. Además traerá noticias, novedades y datos especiales a cargo de un fánatico en este medio, nuestro amigo *Eric Navarro*.

Hemos decidido dar un cambio radical, pero nada de esto puede ir adelante si no contamos con tus sugerencias, aportes y apoyo pues lo que más nos importa es lo que pienses tú.

*** Nota:** Si te preguntas cuál es la mascotita que aparece desde el número pasado, se llama Dalí y es dibujada por Catherine Torres, según ella es el *elfo elegido* que ya algunos en la redacción quieren que se regrese a sus bosques.



director: Juan Carlos Delgado; **editor:** Santiago Ortiz; **redacción, diseño y diagramación:** Silohé Llanos, Eric Navarro, Danny Paiba, Claudia Sovero, Catherine Torres; **colaboradores:** Mr. Pollito, Angelo Hitotsuishi; **ilustraciones:** Catherine Torres.

Publicidad: 578 1837 / A-PLUS@inkanet.com.pe
Distribución: Ediciones Zeta S.R.L. - Jr. Pachacútec 1414, Jesús María. Teléfonos: 472 9890 / 4711966 / 472 0781

Hecho el depósito legal, registro 98-1920
Octubre - Noviembre 1999

Puedes enviar tus sugerencias, dibujos, ratas u otra aportación a nuestras oficinas: Jr. Padre Guatemala 258, San Miguel (segunda paralela a la cuadra 25 de la Av. La Marina). Recuerda colocar tu nombre en tus dibujos ¡Ah, deben ser mínimo a *finepen*! Por siacaso, nos reservamos el derecho de editar tus cartas. Recuerda que todas tus cartas y/o dibujos publicados reciben como mínimo un ejemplar de cortesía. Haz llegar tus e-mails a A-PLUS@inkanet.com.pe

¡¡¡QUIERO ANIME!!! BASTA DE ROL

Saludos amigos de A-PLUS:
Antes que nada, los saludo coordialmente y felicito a todos los que hacen posible que una revista tan buena como ésta difunda lo que es la animación de la que todos hablan, la japonesa. Quien les escribe es un seguidor de todo lo que sea animación, me gustan *Rurouni Kenshin* y *Neon Genesis Evangelion.*

Vivo en el Callao (Bellavista) y aunque no le crean no hay muchas revistas especializadas tipo anime, yo las tengo que conseguir en las avenidas. Hace unos meses vi una revista que no había visto nunca antes (¿adivinan de cuál se trata?) y me llamó la atención su gran portada así que la compré.

Al leerla me sorprendí gratamente con los artículos tan locos que tenía, me encantó la información detallada y bien trabajada, la narración y las fotografías... en resumen ¡estuvo formidable! la leí todita, sin embargo, había algo en la revista que me pareció como que no encajaba. Fue sobre los artículos que le dedicaban a los juegos de rol y habían varias páginas en las que informaban sobre esta moda que llegó al Perú. Al principio pensé que se trataba de un caso especial y que para la próxima iban a dedicarse de lleno al asunto de animación pero me di cuenta que aún continuaban con los artículos del susodicho juego y lo que es más, le dedicaban casi tantas páginas como a las que se referían al anime propiamente dicho.

Ahora bien, mi humilde sugerencia o en todo caso interrogante es: ¿van a seguir publicando los juegos de rol o ya van a dejarlo y volver a lo que es manga y anime? No quiero criticalos pero como que ya deben terminar con ese asunto y empezar con lo que a todos nos interesa como son las producciones japonesas, ¿no lo creen así?

Bueno, esa es la humilde sugerencia de alguien que, después de todo, es también un otaku como ustedes y como muchos.

Heraud Ramos Encisa (Callao)

¿Problemas de distribución en tu zona? Mmm... le daremos un buen jalón de orejas a nuestro distribuidor de tu parte.
Varios otakus como tú nos hicieron conocer su inquietud por información exclusiva de anime y manga así que tu *humilde sugerencia* fue tomada en cuenta y ¡desde esta edición A-PLUS es *sólo animación japonesa*! (lee el editorial, pues)
¡¡Sí, la revista enterita será de manga y anime!! y los viciosos (no, nos hemos olvidado de ti), no se preocupen pues A-PLUS vendrá acompañada de dos revistas, una de rol y ciencia ficción; y otra de videojuegos.
Como ves, A-PLUS piensa en ti y ahora cada quien tendrá toda la información que desea así que *todos contentos , todos felices en la villa del señor...*



Miguel Espinoza Acosta

Carlos Alpiste Tuesta



SAILOR CINTHY

Ante todo, felicitarlos por su revista, está de la refu... este quiero decir muy buena (sí, ya sé, eso dicen todos) pero en realidad está muy buena (me estarán diciendo patera). En realidad los artículos son muy buenos, interesantes, satisfactorios y, y y, (bueno, no encuentro otro adjetivo) y no sé.
De los juegos de rol, *no sabo, no opino* (sí, soy una ignorante), es que no me gustan las luchas, soy pacifista, soy católica, soy ... (¿qué importa, no?). Respecto al ANIME PUB, luego de cantar hasta estar afónica mis hermanitos menores se la aprendieron de memoria y *en japonés* (¿?).

Bueno, unos pediditos y acabo ¿ya?:

Quiero más *Sailor Moon,* quiero más información de los especiales, de los capítulos, de los mangas. Quiero Lantis, quiero *Rayearth,* quiero Ranma, quiero Ryoga (¡sí!), quiero Shinji, quiero Pen Pen (no, ese no), quiero Vegeta (ésa es a pedido de mi hermano), quiero Utena (¡Sí!) y quiero más A-PLUS.

Bueno, sin más que decir (y sin más tinta de la impresora, ni ideas) me despido, muchas gracias por soportarme y escucharme. Bye, bye, bye

Cinthy Revilla Llanos (La Molina)

Mil gracias por tus sinceras felicitaciones aunque lo único que hacemos es ofrecerte lo mejor de nuestro trabajo. Tus *pediditos* ya llegarán, recuerda: *la paciencia es una virtud.* Tu pequeña cartita nos encantó de veras, sigue con ese entusiasmo y para tu mayor felicidad , a partir de ahora iniciamos una nueva etapa con nuevas secciones, pero siempre con el estilo que nos caracteriza así que héchale una ojeada a la revista a ver qué te parece. Esperamos que los cambios sean de tu agrado.

Fe de Ratas

Pág 7: El Jefe de programación de América televisión es Carlos Espinoza.
Pág 13: El titular es *Episodio I: La amenaza fantasma.*
Pág 23: Estas maquinarias son más las más respetadas del planeta. La tribu se transportó.
Pág 28: El nombre del organizador del torneo *The King of Fighters 94* es Rugal Berenstein.
Pag 37: El segundo mapa de está página se confundió con la del colegio de *Silent Hill* y el nombre del juego es *Comand and Conquer, Red Alert: Retaliation.*
Pag 40: Los chocobos no fueron exterminados en *Final Fantasy 8* , sin embargo ahora existen menor cantidad de chocobos, La guerra de la luna *en version joaponesa es en la versión americana* Sorceress war

¡¿OTRA SAILOR?!

¡¡¡Hola, amigos de A-PLUS!!!

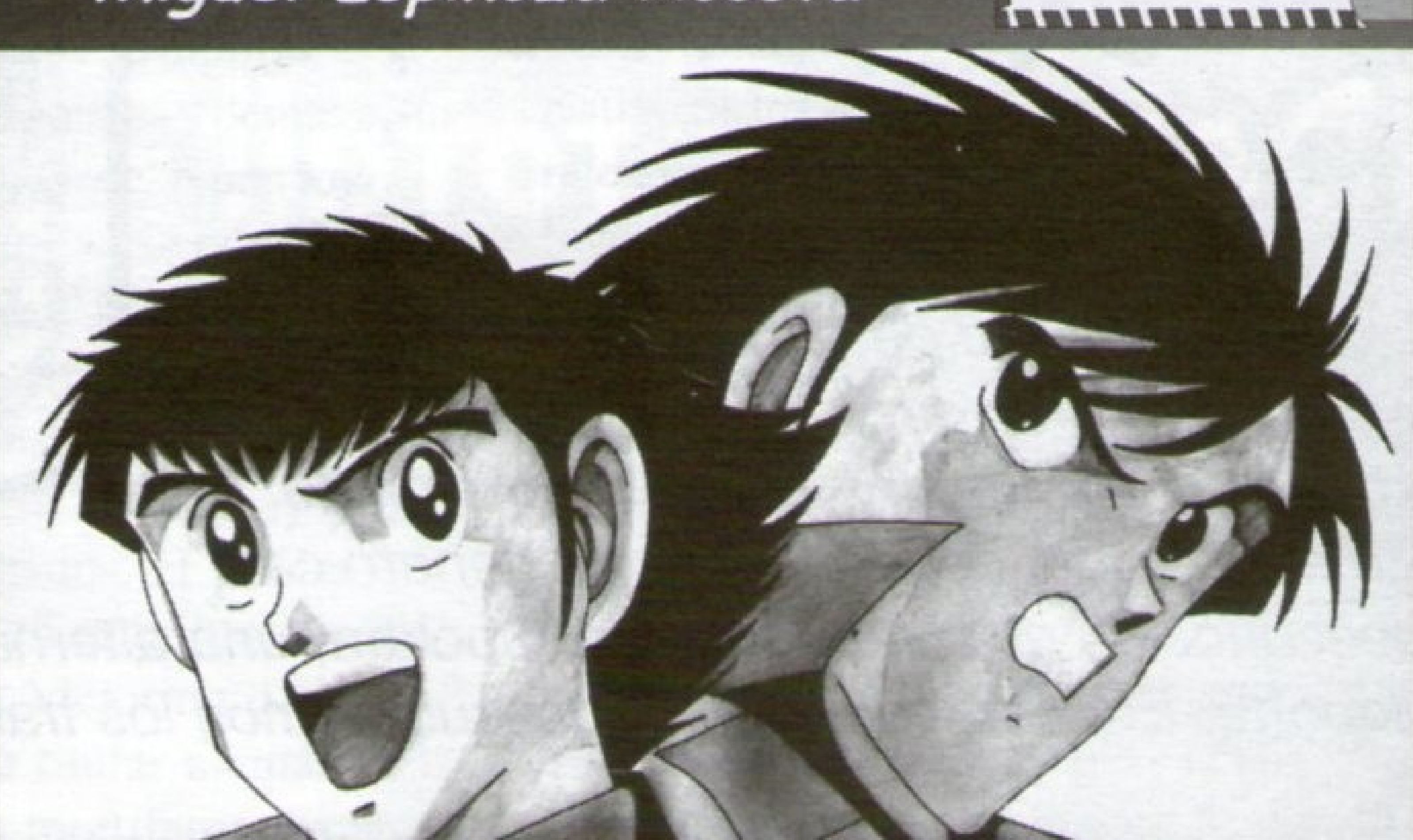
Creo conveniente empezar a felicitarlos por su maravillosa revista. Tengo 13 años y a eso de los 11 descubrí que este mundo de la animación japonesa era para mí, gracias a mi adorado, queridísimo y entrañado *Sailor Moon.*

Me parece que A-PLUS es muy lindo y entretenido, excelente para pasar un rato muy ameno, observando y leyendo cada página . Esta revista me gustó mucho más que otra que acostumbro comprar todos los meses, pues ésta es la mejor que he tenido. Sus artículos son muy buenos, tienen mucho criterio y además son muy divertidos.
Quisiera felicitarlos también por la gran calidad y profesionalismo que denota en cada palabra su revista. Además el precio es el adecuado y es el que se merece el esfuerzo y trabajo que nos demuestran a todos sus seguidores. Es el primer ejemplar que adquiero y sinceramente chicos, ya me di por vencida, pues busqué, busqué y busqué, y no encuentro los ejemplares anteriores ¿Podrían regalármelos, por favor? Estoy segura que seguiré adquiriendo esta revista todos los meses. Ahora tendré más razones para ahorrar mi dinerito todos los meses. Y créanme, no miento, A-PLUS es maravillosa.


Luis A. Simón

Luciana Victorio Ramos (San Miguel)

Gracias por tus felicitaciones, aunque sinceramente creemos que no nos las merecemos pues lo único que hacemos es brindarte la mejor información posible en un formato óptimo y eso, como bien lo apuntaste, no significa de ninguna manera encarecer el precio de la publicación.
Tu búsqueda de las siete esfer... este, de las siete A-PLUS llega a su fin pues con gusto te obsequiaremos los ejemplares que te faltan, te esperamos en nuestras oficinas y sigue ahorrando tu dinerito.

Miguel Espinoza Acosta


MÁS ROL

A-PLUS:

En primer lugar saludarlos y felicitarlos por la iniciativa de la revista y, para ser sincero, nunca antes había comprado la revista sino que llegó a mis manos por cosas del destino (la verdad la gané en un juego de cartas, aunque suene poco creíble pero ésa es la verdad).

Pero lo que me dejó verdaderamente interesado fue lo de los juegos de rol y ni qué decir de los juegos de estrategia por lo cual pido un resumen de la información anteriormente publicada ya que por lo que he leído, vienen dando esa información desde el A-PLUS 2 y como ya mencioné recién veo este tipo de juegos.

En lo que a *hentai* se trata, podrían escribir sobre el mundo de *La Blue Girl.* En la sección SERES VIOLENTOS ¿por qué no hablar de los EVA? Bueno, si es que ya no lo han hecho. Sólo me queda felicitar a los diferentes encargados de la revista y sigan adelante.

Christian Genaro López Sarmiento (Ica)

¿Tu primera A-PLUS en un juego de cartas? Sí, tienes razón, es difícil de creer pero lo importante es que gracias a tu *buena suerte* pudiste conocer nuestra *humilde publicación.* Tus pedidos ya fueron anotados y en cuanto al rol y los juegos de estrategia, desde este número dedicamos una revista especializada para quienes como tú gustan de este tipo de juegos.

SPOKON ¡Deporte total!

La gran variedad de temas, estilos, géneros y subcategorías que ofrece el manga y anime parece innumerable e interminable: En este grupo, se encuentra un género casi desconocido en nuestro medio: Spokon, *una alternativa que mezcla acción, comedia, romance y mucho deporte. En esta ocasión, redescubriremos los trabajos más representativos de una época.*

En sus inicios, el género deportivo era conocido como spokon para designar a las historietas de la época porque trataban sobre los deportes tradicionales del país (karate, judo, sumo, kendo, etc.). El término spokon proviene de la expresión *sports konjo* (esfuerzo o valor en el deporte). Asimismo, estas series presentaban en sus historias un dramatismo exagerado para resaltar el sacrificio, el espíritu de grupo (en caso de equipos) el enfrentamiento despiadado en la cancha, el sufrimiento y la entrega heroica hasta las últimas consecuencias que sobrepasaban los límites establecidos de la capacidad humana, ya sea durante un entrenamiento o una competencia.

La primera referencia sobre este género se encuentra en *Igaguri kun* (1952) de Eiichi Fukui, un manga de acción que narra las victorias y los fracasos de un joven practicante de judo *(judoka).* El trabajo fue continuado por Ippei Doya y luego, Asakazu Arikawa.

Ante la aceptación del público lector por el género spokon, comenzaron a surgir en la década de los 60 series basadas en deportes modernos de corte occidental (béisbol, boxeo, tenis, voleibol, posteriormente se incorporaron otras disciplinas como baloncesto y fútbol).



¿Vale la pena sufrir?

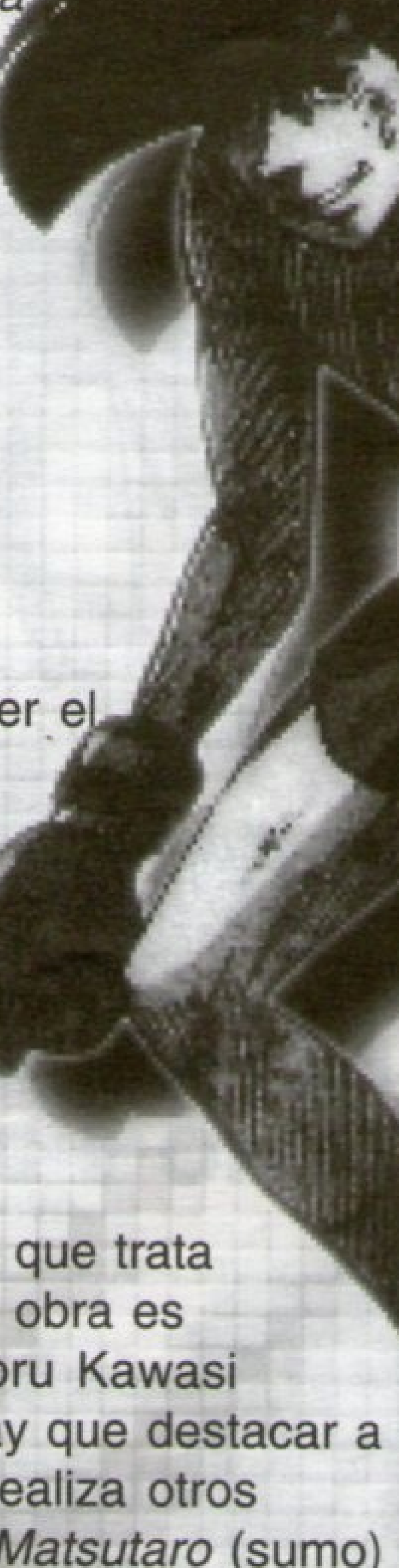
La serie pionera sobre el deporte nacional del Sol Naciente: *Chikai no Makyu* (1961), creación de Kazuya Fukumoto (guión) y Tetsuya Chiba (dibujo) en el semanario *Shonen Magazine* que cuenta la vida del extraordinario pitcher Hikaru Ninomiya (desde sus pininos en el colegio, su ingreso a las ligas mayores, lograr el título mundial, su retiro del béisbol para dedicarse íntegramente a entrenar nuevos valores).

Después del fenómeno Chikai no Makyu, aparece otra serie opacando su fama en la misma publicación: *Kyojin no Hoshi* (1966) de Ikki Kajiwara y Noboru Kawasaki, guionista y dibujante, respectivamente. Su popularidad se debe al argumento pomposo, sensacionalista en sus acciones y situaciones inverosímiles que superan la vida real; siguiendo el modelo establecido: presenciar el crecimiento del protagonista Hyuma Hoshi, hijo de un famoso beisbolista retirado desea ser el mejor pitcher e integrar el mismo equipo del que su progenitor fuera miembro.Cumplido el sueño y con una carrera en ascenso, Hyuma tendrá un enfrentamiento importante: competir con el grupo entrenado por su padre, desencadenando un duelo familiar sin precedente. Al igual que su precesor Hikaru, Hoshi también deja definitivamente la carrera por una grave lesión.

Otras series

A pesar del tiempo transcurrido, *Ashita no Joe* (1968-1973) sigue ocupando un lugar especial entre los japoneses. La obra de Tetsuya Chiba presenta con gran realismo el sufrimiento en toda su magnitud del héroe Jo Yabuki durante su carrera pugilística para obtener el título mundial en su categoría, triunfo que jamás pudo alcanzar por su fatídico deceso en pleno ring.

También destacan *Tiger Mask* de Ikki Kajiwara y Naoki Tsuji que trata sobre lucha libre; otra obra es *Football Takade* Noboru Kawasi (fútbol americano). Hay que destacar a Tetsuya Chiba,quien realiza otros trabajos como *Notari Matsutaro* (sumo) y *Ore wa Teppei* (kendo).



Jo Yabuki, el luchador victorioso que también conocía el poder de una derrota e incluso hasta en su última pelea.



Fútbol de primera
Si bien los mangas sobre béisbol gozan de renombre, existe otro deporte que también despierta pasiones y mucho más...el fútbol. El rey absoluto en esta categoría es *Captain Tsubasa* (1981) de Yoichi Takahashi, una serie llena de mucha acción y jugadas fantáticas e imposibles que narra las andanzas de Ozora Tsubasa, un súper genio del balompié, para ser testigo de sus diversos enfrentamientos (contiendas interescolares, torneos nacionales, mundiales juveniles). Esta obra fue recopilada en 37 volúmenes, un tomo especial dedicado a Taro Misaki y 18 tomos de *Captain Tsubasa-World Youth* (1994) publicados por Shonen Jump. *Aoki no Densetsu Shoot!* de Tsukasa Ooshima, es una excepción de los héroes con técnicas increíbles (caso Tsubasa). Trata el clásico objetivo: ganar el campeonato interescolar, un chico enamorado; la oportunidad de participar en otros torneos, formar parte de la selección para el mundial juvenil Japón disputando el título contra Brasil, con la victoria del primero *(aunque usted no lo crea).*
Fruto del momento eufórico por la clasificación nipona al Mundial de Francia '98, Yoichi Takahashi realiza *KO. SHU!- My friend/our dream-* para Shonen Jump. Este breve relato trata acerca de dos amigos que deben enfrentar varios obstáculos (deporte, amistad, amor y problemas familares) para alcanzar su sueño (mismo Tsubasa). Y por último, *Oretachi no Field* (1992) de Kenichi Muraeda centra la relación padre-hijo por el fútbol, pero un percance enluta la vida del hijo, quien después retorna al campo.



Luego, el chico viaja a Argentina e ingresa al *Sakura* (el equipo de su padre), la famosa *J-League,* a la selección nacional y sus aventuras todavía no terminan...



I love this game
En el rubro del baloncesto, *Slam Dunk* de Takehiko Inoue (1990-1996) narra las emocionantes partidas que vive Hanamichi Sakuragi, quien quiere conquistar a una chica y qué mejor manera a través del basket, donde ella es su manager. Y para finalizar, un clásico del béisbol: *Touch* (1981) por el rey de la comedia Mitsuru Adachi,donde dos gemelos se pelean por el amor de una chica.

Merece la pena hacer una revisión por las aventuras que ofrece *spokon* en sus diversas disciplinas deportivas. Siempre encontrarás mucha acción y diversión.



Power Girls
A medida que evolucionaban las series, paulatinamente se acercaban al género shoujo, dejando el elemento deportivo en un segundo plano. Atrás quedó el atleta sacrificado que superaba sus adversidades en búsqueda de la gloria, predominan las hazañas sentimentales e intimidades del deportista. Esto no significa descuidar su rendimiento físico, pues las historias se centran en las dificultades de viyir una vida normal frente a los deberes que exige la carrera.

Por su parte, las chicas demuestran tenacidad, capacidad y espíritu luchador. Ejemplos evidentes en *Attack Nº 1* de Chikako Urano y *Sign wa V!* de Shiro Jinbo y Akira Mochizuki, dos mangas que presentan como heroínas a jugadoras de voleibol. Estas obras tuvieron gran aceptación entre las jovencitas.

Alcanzar una estrella
Ace o Nerae! de Sumika Yamamoto relata una historia de amor, entrega y abnegación que sucede en el mundo tenístico. Hiromi Oka, una jovencita alocada, empieza su carrera de la peor manera y al no estar al nivel competiitvo de sus compañeros desiste. Pero su pasión al deporte blanco es mayor. Con el rígido entrenamiento de Jin Munakata, descubre su talento escondido. Además, se suma Tohdoh, estrella del instituto Nishi. Así, los tres unirán sus fuerzas para convertir a Oka en la campeona mundial de tenis, aunque tengan que renunciar a sus sentimientos.

En cambio, *Yawara* de Naoki Urusawa y publicado por *Big Comic Spirits* expone la lucha personal de Yawara Inokuma, joven promesa del judo, quien desea ser una chica común y corriente. Lamentablemente debe continuar la tradición familiar ya que su abuelo fue un campeón, éste emplea todos los recursos posibles para obligar a la nieta a participar en certámenes, que incluyen soportar los acosos de su rival y de un periodista. Ante tanta desgracia, Yawara se enamora de su entrenador playboy. No obstante, la chica logra equilibrar su vida sentimental y deportiva (medalla de oro en los Juegos Olímpicos).



Alita: ángel de batalla

Ella sólo puede ser lo que es

Adaptada hasta el comienzo del volumen tres del manga, *A. D. Vision* presentó la futurista obra de Yukito Kishiro dividida en dos partes: *Rusty Angel* **(...)** y *Tears Sign* ***(...),*** la misma que cobró vida en un ambiente donde sus habitantes no viven... sobreviven de la basura, plasmando la visión desconsoladora del mundo de Kishiro.

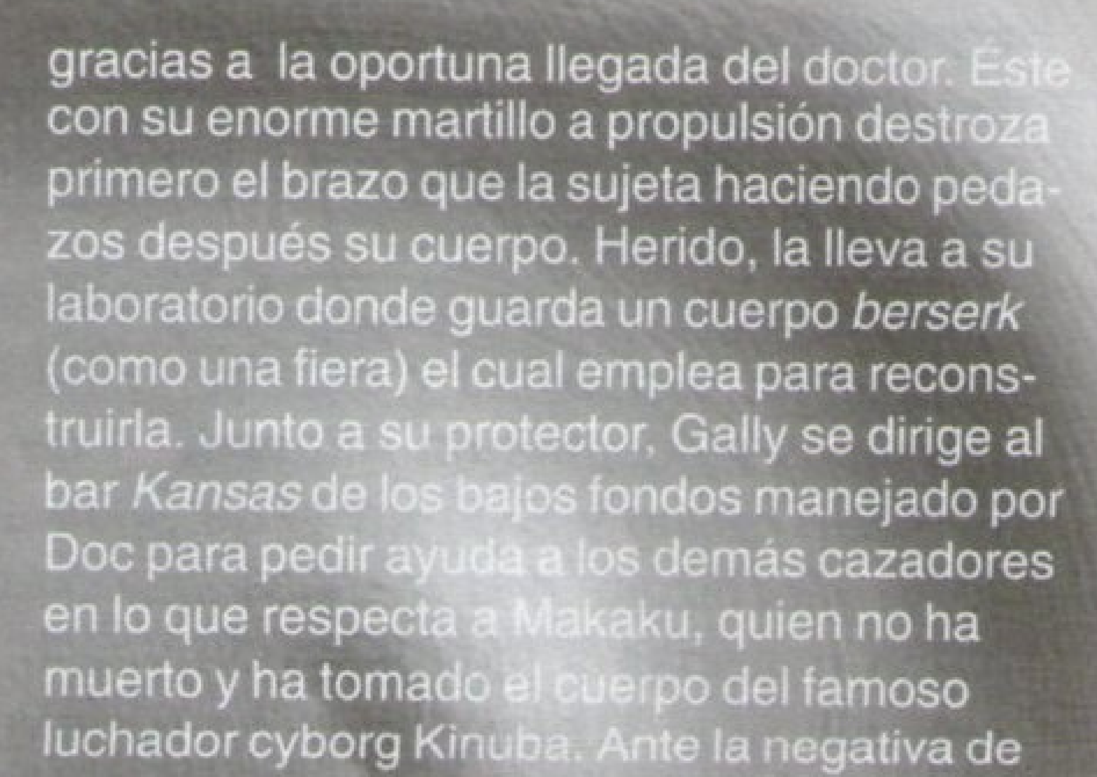
El manga y los respectivos OVAs de 30 minutos cada uno son bastante conocidos en el entorno peruano como *Battle Angel Alita*, aunque el nombre que le adjudicara su creador fuera el de *Gunnm*, palabra que proviene de la unión de *Gun* (pistola) y *dream* (sueño). El cambio lo realizó la compañía estadounidense *Viz Comics* para popularizarla. Por consiguiente, los nombres son cambiados: Alita para el manga y Gally para el anime.

Los OVAs limitan la extensión del manga pero, al mismo tiempo, captan el argumento que se inicia con la búsqueda de Ido Daisuke, doctor de cyborgs de la ciudad Scrapyard, cuya traducción literal significa chatarrería, en medio de montañas de desperdicios arrojados desde la ciudad flotante llamada Zalem. Entre la basura encuentra la cabeza de una cyborg en estado de suspensión animada que aún emite ondas cerebrales, motivándolo a llevarla a su laboratorio donde la reactiva y le implanta un cuerpo para darle movilidad. Su nombre es Gally (nombre que hace honor a una gata que acababa de morir). Ido Daisuke por la noches se desempeña como cazarecompenzas a cambio de una buena cantidad de chips, equivalentes a lo que conocemos como dinero. Forma parte de una organización que depende de la administración de Zalem, una especie de policía mercenaria encargada de mantener el *orden*. Sus continuas salidas y heridas despertaron en Gally su curiosidad y preocupación siguiéndolo sin que se diera cuenta, encontrando al doctor en un enfrentamiento contra un cyborg devorador de cerebros. Ante la desventaja del doctor Daisuke y el haber visto la salvaje muerte de su perro, Gally decide hacerle frente descubriendo el dominio de una antigua técnica de combate: el *Panzer Kunst,* la cual sobrepasa las habilidades mecánicas de su pequeño cuerpo. El contrincante no es rival para ella ganando una muerte segura. A partir de ese momento la reflexión la lleva a su pasado, saber quién es y cuál es la función que originariamente cumplió, tomando la decisión de convertirse también en una cazadora *(Hunter Warrior*) yendo en contra de la opinión de Ido.


Ido

Diferencias con el manga

En el manga todo sucede con mayor detallismo. En primer lugar Ido no puede reconstruir a Gally con facilidad porque las partes de repuesto son muy caras y dado que cobra poco por consulta tiene que ingeniárselas demorando el proceso. Cuando Gally persigue a Ido cree que éste intenta matar a una joven, pero pronto se da cuenta que el asesino es una cyborg eliminando el factor sorpresa y dejando en desventaja al doctor quien es despojado de su arma. Gally sale en su ayuda y es aquí cuando Ido descubre la habilidad de su protegida, quien hace uso de la técnica de arte marcial cyborg más antigua de todas: el Panzer Kunst (habilidad que aprendió en Marte cuando respondía al nombre de Yoko). Posteriormente, por pocos, su pasado se irá revelando ante ella. Más adelante, se llevará a cabo la lucha contra el cyborg devorador de cerebros que se hace llamar Makaku y quien anda con Izuchi (su sirviente por decirlo de algún modo). Makaku anda en busca de la endorfina, un narcótico producido por el cerebro, que alivia el dolor y desafía a Gally en desigualdad no de habilidades, pero sí en cuanto a proporciones. Si bien es parcialmente herido (le destroza un brazo y uno de sus ojos) destruye el cuerpo de Gally y se apresura a comer su cerebro para reponerse sin conseguirlo, gracias a la oportuna llegada del doctor. Este con su enorme martillo a propulsión destroza primero el brazo que la sujeta haciendo pedazos después su cuerpo. Herido, la lleva a su laboratorio donde guarda un cuerpo *berserk* (como una fiera) el cual emplea para reconstruirla. Junto a su protector, Gally se dirige al bar *Kansas* de los bajos fondos manejado por Doc para pedir ayuda a los demás cazadores en lo que respecta a Makaku, quien no ha muerto y ha tomado el cuerpo del famoso luchador cyborg Kinuba. Ante la negativa de los Hunter Warrior, Gally se amarga alegando que los únicos que tienen derecho a llevar tal denominación son el doctor y ella dándoles una buena paliza y humillación, especialmente a Sapán, quien será el causante indirecto de la trágica muerte de Yugo. Kinuba entra al bar y rápidamente hace lo suyo.





¿Hay cabida para el amor?
En el consultorio de Ido, Gally se encuentra con un joven que responde al nombre de Yugo y que eventualmente le brinda sus servicios reparando algunos objetos. Pero Yugo también esconde un secreto ya que se dedica al tráfico de espinas dorsales (lo único que no tiene reemplazo en esta deplorable ciudad son el cerebro y el sistema nervioso central). Yugo es un muchacho que sueña con ir a Zalem desde hace varios años y para lograrlo debe reunir una fuerte cantidad de dinero (diez millones de chips). Sus ansias por alcanzar Zalem hicieron que cayera en el engaño de Vector, un intermediario que se encarga de enviar partes humanas a la ciudad de los cielos (mercado negro de repuestos) y de preparar cyborgs gladiadores para las competiciones en el coliseo. Sin embargo, él no es el único que cae en su trampa ya que la doctora Chiren, amiga de Ido, se encarga de comprobar la calidad de los luchadores esperando que Vector la envíe de regreso, convirtiéndose en una de sus víctimas. Gally al enterarse decide ayudarlo y juntar todo lo que pueda (alrededor de 600 mil chips). Yugo es descubierto por el mismo cazador que asesinara a su hermano y ahora hay un precio por su cabeza. Escondido en un almacén abandonado, Gally logra hallarlo, declarándole sus sentimientos. Se preparan para huir, pero son interceptados por el cazador que acaba con Yugo. La impotencia de Gally y su furia hacen que su adversario sea un rival fácil de vencer. La oportuna ayuda de la doctora hace que Yugo sobreviva conectando el cerebro del infortunado con el soporte vital de Gally. Gally se dirige hacia el consultorio de Ido con la cabeza envuelta de Yugo para pedirle que le construya un cuerpo. La operación se realizó sin mayores complicaciones y Gally le cuenta al doctor las pretensiones del nuevo cyborg. Ido le cuenta que proviene de Zalem y lo imposible que representa para un ser humano dirigirse hacia ella a menos que sea como un repuesto. Desafortunadamente, Yugo lo escuchó todo y huye del lugar. Gally lo encuentra. Yugo camina por los cables que conectan a Zalem con Scrapyard, cuyos mecanismos de defensa se activan cada cierto tiempo. Yugo es alcanzado por una especie de cortadores que lo dejan sin movimiento, pero continua arrastrándose hacia su preciado sueño. Este es uno de los momentos más impactantes de la animación porque refleja hasta qué punto es capaz de llegar el hombre con tal de ver cumplidos sus objetivos (cada quién tiene un motivo). Yugo pagó con su vida y Gally nada pudo hacer. Al final, vemos al doctor y a Gally colocar el brazo mecánico del joven soñador en un pequeña canastilla sujeta a un globo y así cumplir, de algún modo, con su preciado objetivo. Aquí termina la historia pero en el manga prosigue y la violencia gráfica es más intensa. La animación cuenta con dos bandas sonoras: la primera, *Image album*, un CD para coleccionistas, y la segunda *Another Story* que contiene *Cyborg Mermaid* (sirena cyborg) y *Angel of Massacre (el ángel de la masacre).*

Yugo

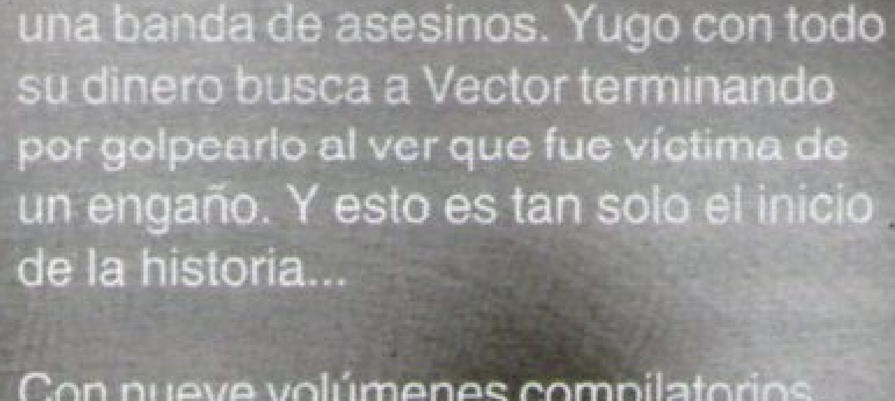
Se consiguió el éxito precedido gracias al trabajo de uno de los diseñadores de personajes más prestigiosos y solicitados del Japón, por lo complicado de cada uno de sus trabajos. Logra mantener un equilibrio entre las exigencias de los dibujantes y la habilidad de los animadores, así es Nobuteru Yuuki. Su ascenso a la fama, al igual que Kishiro, comienza con Battle Angel para luego proseguir su carrera con éxitos como *Five Star Stories, Record of Lodoss War , X/1999, Tenku No Escaflowne*, por citar algunos.



Poderes:
El generador de plasma absorbe el aire a través de ventosas ubicadas en su hombro derecho, lanzando así sus dedos medio e índice a 15 mil grados centígrados. En el manga lo usa para atravesar con facilidad bioarmaduras de 40 mm. *EL Panzerkust* (también conocido como las *Artes Armadas)* es una de las técnicas de pelea más poderosas, desarrollada para los cyborgs humanoides. Cabe notar que todos sus ataques funcionan ya sea como patadas o puñetes. Ella porta por su espalda un cuchillo en su correa. Su cuerpo está blindado en todas partes menos la cabeza.



Se lleva a Koyomi, la hija del dueño de aquel establecimiento hacia el subterráneo de la ciudad que conoce a la perfección debido a que pasó mucho tiempo viviendo en estos lugares comiendo ratas y basura. Gally desarrolla espontáneamente otra técnica de combate generando un campo de plasma con el que puede ver las armas (cortadores) de su enemigo. Kinuba ante su eminente derrota hace explotar el lugar (para entonces Koyomi ya había sido rescatada y sacada de este hediondo sitio debido a la cooperación del perro cibernético de Doc) pero Gally utiliza su técnica como un capullo para protegerse. Ahora, en cuanto a Yugo, ella lo conoce al despertar luego de haber caído inconsciente tras derrotar al jefe de una banda de asesinos. Yugo con todo su dinero busca a Vector terminando por golpearlo al ver que fue víctima de un engaño. Y esto es tan solo el inicio de la historia...





Con nueve volúmenes compilatorios, desde que hizo su aparición en la revista *Business Jump* de *Shueshia* en 1991, Gunnm, destinado a un público adulto, ha conseguido captar una legión de seguidores así como la absoluta atención de quien alcanza a vislumbrar la extraordinaria imaginación de Yukito Kishiro.

Zagato



Qué sería una obra si no exisieran los villanos, aquellos seres que hacen la vida imposible al héroe o heroína, quienes deben detenerlos de cualquier manera como ocurre en la serie televisiva Magic Knight Rayerth, *donde un trío de jóvenes guerreras deben acabar con el malvado Zagato para restaurar la paz en Céfiro. No obstante, él es una excepción en lo que se refiere a malos.*

Sol Zagato, poderoso sacerdote convocado junto con Lantis (su hermano espadachín) por el mago Clef para cuidar al pilar de Céfiro: la princesa Esmeralda, responsable de mantener la paz y el orden en ese mundo. Sin embargo, Zagato decide romper estas reglas protocolares y rapta a la bella gobernante, comenzando así una pesadilla que desemboca en guerra.

Ante esta tragedia, hechiceros, magos, guerreros, soldados y otros enfrentan al despiadado Zagato sin éxito alguno. No obstante, a pesar de estar prisionera, Esmeralda usa sus últimas fuerzas para convocar a tres chicas humanas (Hikaru, Umi y Fuu) con el objetivo de resucitar a los genios (Rexus, Ceres y Windam) y se conviertan en las legendarias Guerreras Mágicas del mundo exterior. Para evitar que esta historia se convierta en realidad, Zagato enviará a toda su comitiva (Alcione, Ráfaga, Calvina Alcot e Innova) para detenerlas.



Para su suerte, su amor es correspondido. Así se da inicio a los encuentros escondidos, lo que conllevó a su tragedia y posterior caída.

Soy el culpable de tu lado malvado

Así, la desgraciada parejita se debate entre acabar esta relación destinada al fracaso o simplemente seguir adelante a pesar de las consecuencias. Entonces, ante tanta incertidumbre, Esmeraldita decide su propio destino: las Guerreras Mágicas deben eliminarla ya que ella no tiene la valentía de matarse ni puede vivir con su conciencia sucia (así cualquiera, esta mocosa de víctima no tiene nada, es una excelente actriz que engaña a todos en especial a unas inocentes muchachitas que terminaron en asesinas profesionales (aunque ellas no quieren aceptarlo). Ante esta última alternativa, por ningún motivo Zagato permitirá llevar acabo ese deseo, pues él necesita poseerla.



Loco por ti

¿Por qué Zagato secuestró a Esmeralda? ¿no era que él deseaba la destrucción de Céfiro y ser el amo absoluto? Ojalá, ése hubiera sido el motivo. Pues no, la verdadera razón es que él está completamente enamorado de la frágil Esmeralda, formándose una especie de amor prohibido (el pilar debe dedicarse íntegramente a orar por el bienestar y futuro de Céfiro, nada de romances).

¿Quién es ruin?

Cuando uno observa por primera vez a Zagato, seguro ha pensado: «ese tipo no tiene compasión por nadie ¿cómo podrán Hikaru, Umi y Fuu derrotarlo?, si parece invencible», y todas esas interrogantes... Al enterarte de la verdad reflexionas, «¿quién es ruin? ¿Esmeraldas o él? ¿Zagato un malvado con corazón? ¡Agg!»





Sí, ésa fue la propuesta que presentó el grupo CLAMP, las autoras de *Magic Knight Rayearth* con ese estilo peculiar de revindicar a los personajes malvados, caso Ascot, Calvina y otros pertenecientes a la segunda temporada, como las princesas Tata, Tatra, Asuka, Eagle y la lista continúa... Entonces, Alcione y Debonair quedan como las auténticas villanas de la serie.



PRINCESA ESMERALDA

Ella es el famoso *Pilar de Céfiro*. Joven consagrada a la conducción del reino (dejando atrás los placeres de la vida).

Si bien Esmeralda no se queja de su suerte, Cupido hará una de las suyas, permitiéndole conocer a su media naranja: Zagato, quien le roba algo más que el corazón (con ese porte era difícil que ella se resista y la carne es tan débil).

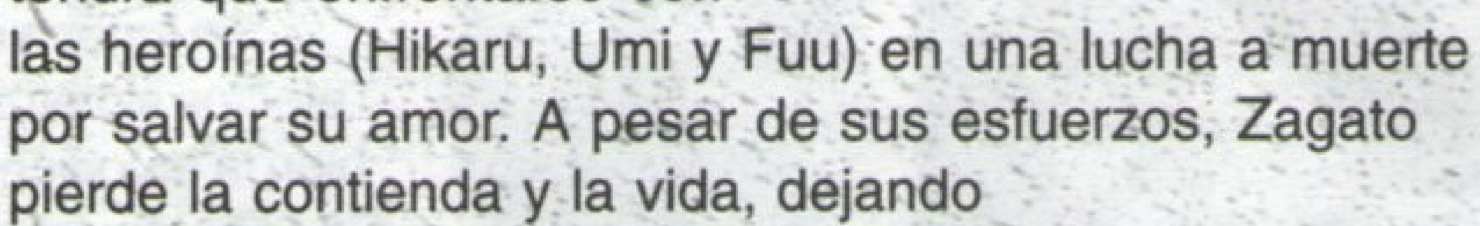
Posteriormente, Esmeralda se da cuenta del error cometido, recapacita y llama a sus salvadoras, pues ella no soporta la idea que su Céfiro querido se extinga.

El amor es un campo de batalla

En su trayectoria como villano (primera temporada), Zagato destaca en varias acciones y comportamientos: es un traidor a la causa de Céfiro, una persona absolutamente egoísta (con tal de alcanzar sus objetivos), líder de las fuerzas malignas pero cegado en una causa imposible (el amor incondicional hacia Esmeralda). Además, es muy autoritario, exigente con sus enviados, quienes nunca contradicen sus órdenes por lo que es temido y respetado e incluso amado (en el caso de la sensual Alcione, quien se declara su sierva para las misiones arriesgadas pero él tiene sus ojos puestos en la tierna y delicada Esmeralda - no importa si todavía ella es una adolescente llorona). Aunque, si él necesitaba amor Alcione era la elección perfecta, seguro hubieran sido una pareja increíble en lo que se refiere a maldad.



Inconforme con los resultados desfavorables, tendrá que enfrentarse con las heroínas (Hikaru, Umi y Fuu) en una lucha a muerte por salvar su amor. A pesar de sus esfuerzos, Zagato pierde la contienda y la vida, dejando a Esmeralda en manos del destino trazado. Posteriormente, los amantes se unirán para ser finalmente felices.



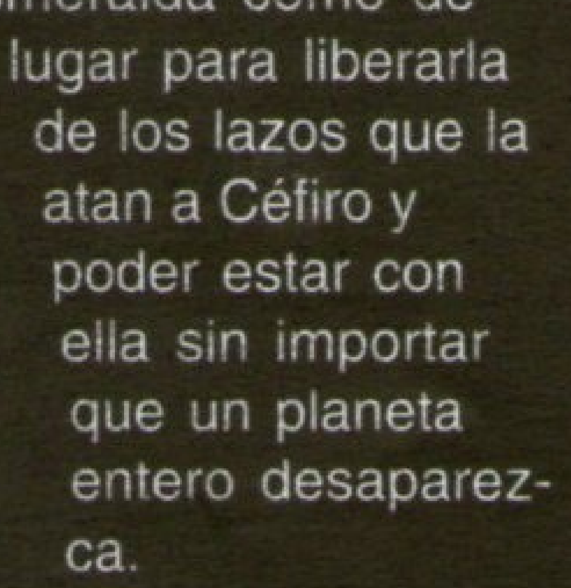
Sin lugar a dudas, este descenlace imborrable ha quedado en nuestra memoria. No importa si hay OVAs que tratan de alguna manera reinvindicar la participación de Zagato, lo que hizo no cambia nada. Siempre, será el villano *torreja* de toda la historia del manga y anime.

Sol Zagato



Conocido como *el corazón más fuerte de Céfiro*. De carácter reservado y serio, Zagato fue entrenado en el arte de la magia por Clef , quien lo designa para ser el guardián, sacerdote y ayudante personal de la princesa Esmeralda, con el propósito de apoyarla en sus rezos y protegerla de que nada ni nadie interfiera en sus deberes. Al final quien resulta hechizado y encantado con su alteza es él (amor a primera vista). Ese encuentro determinó el fatal destino para ambos.

Este idilio prohibido produce en él un cambio de personalidad tan sorprendente y a la vez radical: secuestrar a Esmeralda como dé lugar para liberarla de los lazos que la atan a Céfiro y poder estar con ella sin importar que un planeta entero desaparezca.



Su profundo amor hacia su amada es tan grande que decide sacrificarse. Todo por ella.





Sol Zagato, un malo de buen corazón, enamorado de la bella y nada cándida Esmeralda.

RUROUNI KENSHIN

The Best Theme Collection



Sin lugar a dudas, este CD es un requisito básico para el fiel seguidor de esta serie, lástima que la dejaron de pasar por la televisión peruana pero sin lugar a dudas esta producción recopila los mejores *openings* y *endings* de la serie que ya de por sí tiene una extraordinaria musicalización, que sabe ambientar muy bien los momentos trascendentes de la serie.

1.- *Sobakasu* interpretada por: *Judy and Mary* (4'15")

Éste es el primer opening de la serie. Esta canción tiene un estilo rock pop, que es muy bien contrastado con la suave voz de la cantante. Tiene un final en donde usa a la guitarra para darle el clásico final del rock and roll.

2.- *Tactics* interpretada por: *The Yellow Monkey* (4'28")

Este es el primer ending de la serie, esta canción tiene una clara influencia de la onda alternativa debido a que usa la guitarra con efectos distorsionados y con ritmos incopados (o sea, ritmos a destiempos) que junto a la voz del cantante la hacen bastante pegajosa.

3.- *Namidawa wa Shitteiru* interpretada por: *Mayo Suzukaze* (4'34")

Éste es el segundo ending que presenta un instrumental realmente muy bueno que tiene el clásico estilo funky (cuando en el bajo golpea, mas no rasguea) y la voz de la cantante se junta para darle a esta canción el ritmo de blues que destaca a esta melodía.

4.- *Heart of Sword* interpretada por : *T.M. Revolution* (4'01")

Sin lugar a dudas, uno de los mejores endings de la serie. Tiene excelentes efectos sintetizados que le dan un ritmo pop bastante movido, sabiendo plasmar muy bien la emoción de las luchas propias de la serie.

5.- *1/2* interpretada por: Kawamoto Makoto (5'13")

Esta canción es el segundo opening de la serie. Usa un teclado latino que sabe mezclarse muy bien con el estilo funky del bajo. Todo esto le da una muy interesante canción que, dudamos mucho, le desagrade a alguien.

6.- *It´s gonna rain* interpretada por: Bonnie Pink (4'38")

Esta canción es el opening de la saga de Shishio, una de las pocas canciones en japonés que tienen un coro en inglés, es una balada rock que se entremezcla con la batería en estilo de jazz que le da un ritmo bastante interesante.

7.- *1/3 sanbun no ichi no Junjou na Kanjouo* interpretada por: Siam Shade (3'45")

Sin lugar a dudas, una de las mejores canciones de la producción, posee un ritmo bastante pegajoso sin llegar a ser bailable. La canción va teniendo un ritmo rock que se acerca al heavy clásico de los 80, llegando por momentos a un rock fuerte tipo *Iron Maiden.*

8.- *Towa no Mirai* interpretda por: Animetal (3'45")

Esta balada heavy junto con la voz del cantante saben realmente imprimirle un sentimiento que le da un ambiente de melancolia relmente fascinante.

9.- *Shukute??* interpretada por Animetal (5'09")

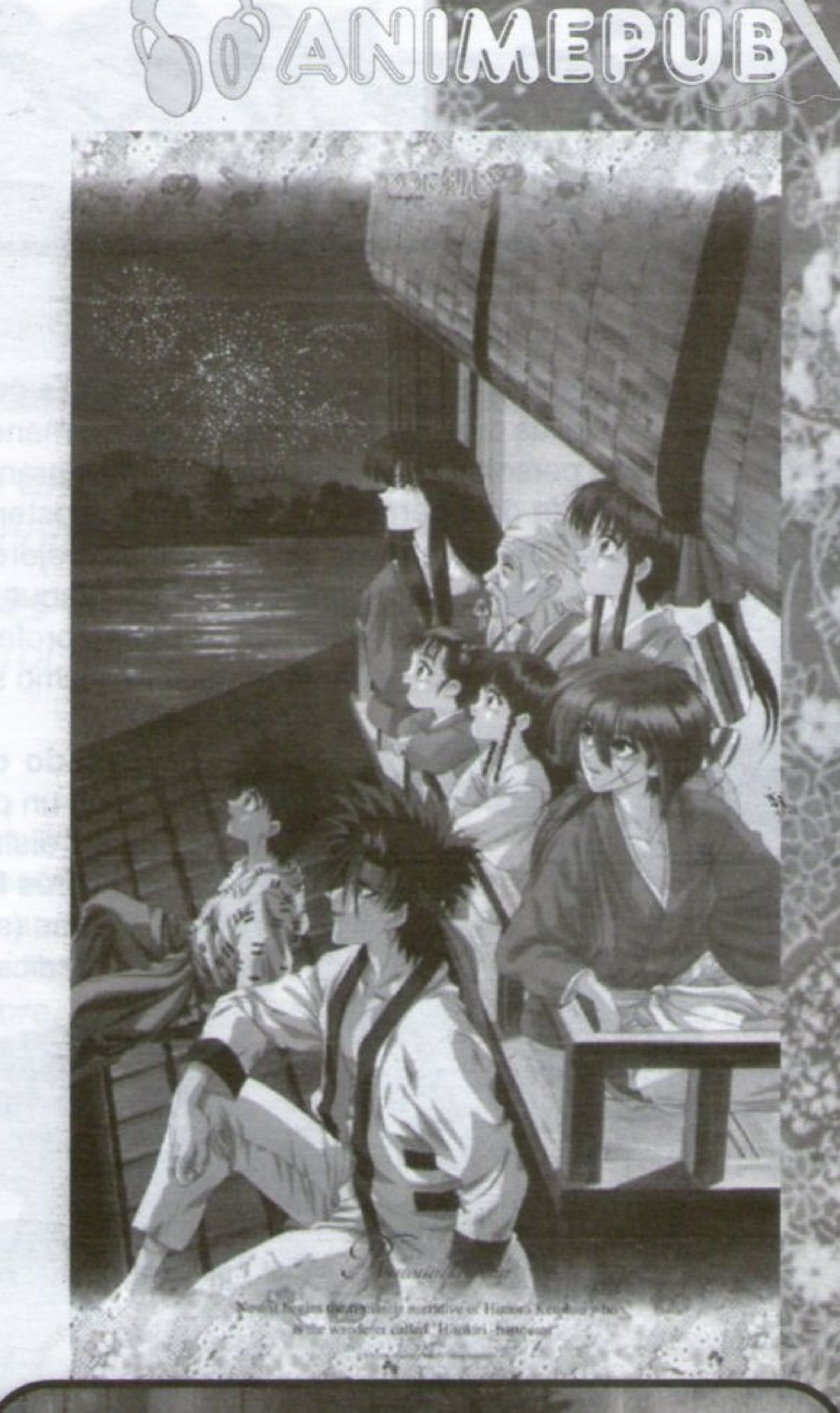
Una mezcla de rock pesado con trash que plasma una armonía que se va acelerando constantemente a las baterías y las guitarras.

10.- *The Juppon Gatana* interpretada por:Animetal (8'24")

Esta canción es la clara represenatción del rock puro, es muy pesada acercándose al Heavy. Cabe resaltar que es la única canción de la producción que tiene una parte hablada por quienes hacen la voces originales de la serie.

ANIMEPUB

るろうに剣心



1/3 no Junjouna Kanjou
7mo ending por Siam Shade
Nagaku nemurenai yoru ga Kimi e no omoi
»Sore wa koi nandesu» to sasayaku yo
Tomedonaru katarikakeru yureru kodou wa
Binetsu majiri no Tameiki e to kawaru

Give me smile and shine days
Kimi no smile de
Itetsuku yoru no samusa mo Good koraerareru

Kowareru hodo aishitemo
Sanbun no ichi mo tsutawaranai
Junjouna kanjou wa kara mawari
»I love you» sae ienaideiru
My heart...

Manatsu no ame no you ni Kawaita suhada
Uruosu kimi no egao ga mabushikute
Give me smile and shine days
Kyuu ni sumasanaide
Donna ni konnan de nankan na kabe mo koeru kara

Doredake kimi wo aishitara
Kono omoi todoku no darou
Mitsumerareru to ienai
Kotoba ga chuu ni mau

Hanarereba hanareru hodo
Itoshii hito da to kizuku
Motomereba motomeru hodo ni
Setsunai kyori wo kanjiteru
My heart...

Give me smile and shine days
Give me smile and nice days
Moshimo kono ude de kimi to
dakishimeaeta nara...

Doredake kimi wo aishitara
Kono omoi todoku no darou
Yume no naka de watashi ka ni
Ieta hazu nanoni

Kowareru hodo aishitemo
Sanbun no ichi mo tsutawaranai
Junjouna kanjou wa kara mawari
I love you sae ienaideiru
My heart...
My heart



Un tercio de mis Puros Sentimientos

Aunque te amara hasta el punto de derrumbarme,
no sería capaz de decirte un tercio de cómo me siento.
Sentimientos puros se empecinan en no ser capaces de decir siquiera «Te amo».
Mi corazón...

En las largas noches de insomnio, mis pensamientos hacia ti susurran «esto es amor».
Los remecientes latidos que hablan sigilosamente
se convierten en suspiros mezclados con una fiebre baja.

Dame sonrisas y días brillantes
Con tu sonrisa
hasta el frío de las noches heladas sería bueno y podría sobrellevarlo.

Aunque te amara hasta el punto de derrumbarme,
no sería capaz de decirte un tercio de cómo me siento.
Sentimientos puros se empecinan en no ser capaces de decir siquiera «Te amo».
Mi corazón...

Al igual que la lluvia en medio del verano,
tu sonrisa que humedece mi piel reseca es tan brillante...
Dame sonrisas y días brillantes,
no seas de pronto indiferente
porque sin importar lo difícil que sea, seré capaz de escalar las paredes de la dificultad.

¿Cuánto tengo que amarte
para que estos pensamientos míos te alcancen?
No puedo decírtelo mientras me contemplas,
las palabras bailan en el aire.

Mientras más me separo de ti,
más me doy cuenta que eres a quien quiero.
Mientras más te busco,
más siento una triste distancia.
Mi corazón...

Dame sonrisas y días brillantes,
dame sonrisas y días hermosos.
Si pudiera abrazarte con estos brazos míos...

¿Cuánto tengo que amarte
para que estos pensamientos míos te alcancen?
Aunque estoy seguro que en mis sueños he sido capaz
de decírtelo...

Aunque te amara hasta el punto de derrumbarme,
no sería capaz de decirte un tercio de cómo me siento.
Sentimientos puros se empecinan en no ser capaces
de decir siquiera «Te amo».
Mi corazón...
Mi corazón...



MISATO KATSUGARI

Living la vida loca

La pregunta que uno se hace ¿cómo ella puede ser la responsable de las tácticas para que los pilotos manejen los EVAs, sí su vida personal es un desastre?. Considerando que, Katsugari es la Jefa de Operaciones del NERV (posteriormente ascendida a Mayor) encargada de planear las mejores estrategias de combate para contrarrestar los ataques del enemigo (a pesar de todo, ella es buena profesional, lástima que no se pueda decir lo mismo sobre su comportamiento).

Un pasado difícil de olvidar

Con un pasado traumático Misato disfraza sus tristezas y rencores familiares ante los demás (su padre estaba dedicado íntegramente a su trabajo y la dejaba a un lado); fue integrante de una expedición científica en la Antártida. Debido a que su progenitor se sacrificó su vida para que pueda ser rescatada fue la única sobreviviente de la tragedia *Segundo Impacto*. Como consecuencia del suceso, Misato permanece durante bastante tiempo en un estado de shock que no le permite comunicarse con nadie. Después de recuperarse, Katsugari decide vengarse de los Angeles, causantes de la muerte de su padre.

La reina de la chatarra

Pero, la personalidad de Misato contrasta mucho con el cargo que desempeña, teniendo en cuenta que, ella está casi al borde de los 30 años (su tarjeta de identificación tiene tachàdo todas sus referencias personales). Sin embargo, la Mayor Katsugari todavía tiene su jale que hace suspirar algunos corazones solitarios y no son precisamente hombres maduros como uno supone, sino adolescentes de 14 años (Touji Suzuhara y Kensuke Aida más conocidos como sus *fans* enamorados). Tampoco hay que olvidar a otro admirador suyo y compañero de labores, Makoto Hyuga su asistente en operaciones de combate.

En resumen, Misato es sumamente atractiva, tiene su escultural cuerpo que supera a las juveniles Asuka Langley Souryu y Rei Ayanami. Además, su carácter jovial, simpático, amistoso y sencillo combinado con su espíritu tenaz y valiente la hace completamente diferente de los otros personajes en escenas y situaciones.

Pero, ante tantas cualidades también hay bastantes defectos: sumamente desordenada y pésima ama de casa (su departamento era un basural), bebedora empedernida cuando no está en servicio (la cerveza es su bebida favorita, incluso para desayunar), alocada y desobediente (tiene constantes discusiones con la doctora Ritsuko Akagi, Jefa del Area Científica).

Viviendo y conociendo a Miss Torbellino

Su estilo de vida mejora con la llegada de sus protegidos Shinji y Asuka (quienes ahora son su familia que jamás pensó tener), juntamente con Pen Pen su mascota, un pingüino de aguas calientes que trata como a un hijo. En cuanto a la amistad que tiene con Shinji se podría clasificar una relación de amiga-hermana- madre-jefa. A pesar de sus diferencias o conflictos en NERV, ellos se llevan bien.

Entre sus amistades contemporáneas tenemos a Ritsuko y Ryouji Kaji, sus compañeros de la Universidad de Tokyo-2 (amiga y enamorado respectivamente), con éste último reinicia su antigua relación hasta finales inesperados.

Quedará en la memoria de los fans, los dos finales sobre Misato (serie y película), en uno como una sensual maestra que todos los chicos suspiran por ella y en otra, una Misato besando sorpresivamente a un desconcertado Shinji que nunca olvidará ese tierno beso.





¡Atrápalo ya!

Hace relativamente poco tiempo Frecuencia Latina comenzó a emitir una serie de dibujos animados dirigido a los niños y en un horario adecuado (4:30 pm.). Su nombre es Pocket Monster (Pokémon) y en nuestro país, al igual que en muchos otros, ya era conocido a raíz de un lamentable accidente que ocurrió a finales de 1997.

Pok

Satoshi (Ash): *Alegre y determinado, este niño de diez años quiere convertirse en el más grande Pocket Master. Inicia su largo viaje con un pokémon parecido a un ratón y dos compañeros humanos: Takeshi y Kasumi. Oriundo del pueblo llamado Palet, constantemente intenta medir sus fuerzas con Gary, su rival del mismo pueblo. Los pokémon que colecciona Satoshi tienen diferentes formas a diferencia de sus amigos. El doblaje está a cargo de Matsumoto Rica, quien también prestó su voz en Perfect Blue, City Hunter, Cutey Honey, V Gundam, entre otros.*



Argumento

El desarrollo de la historia es simple, lleno de aventuras y plagado de combates. Para empezar los *Pocket Monsters* son unas esferas parecidas en tamaño a las de *Dragon Ball* que al ser lanzadas al aire su poseedor puede invocar a un monstruo, el cual es capaz de controlar un determinado elemento de la naturaleza. Poseen un botón para hacer que estas criaturas regresen a sus humildes moradas.

Son 50 episodios producidos por *4Kids Productions* cuyo presidente, Norman Grossfeld, afirmó en la revista número ½ de Wizard (diciembre de 1998) que Pokémon tendría mucho más éxito que los *Power Rangers*.

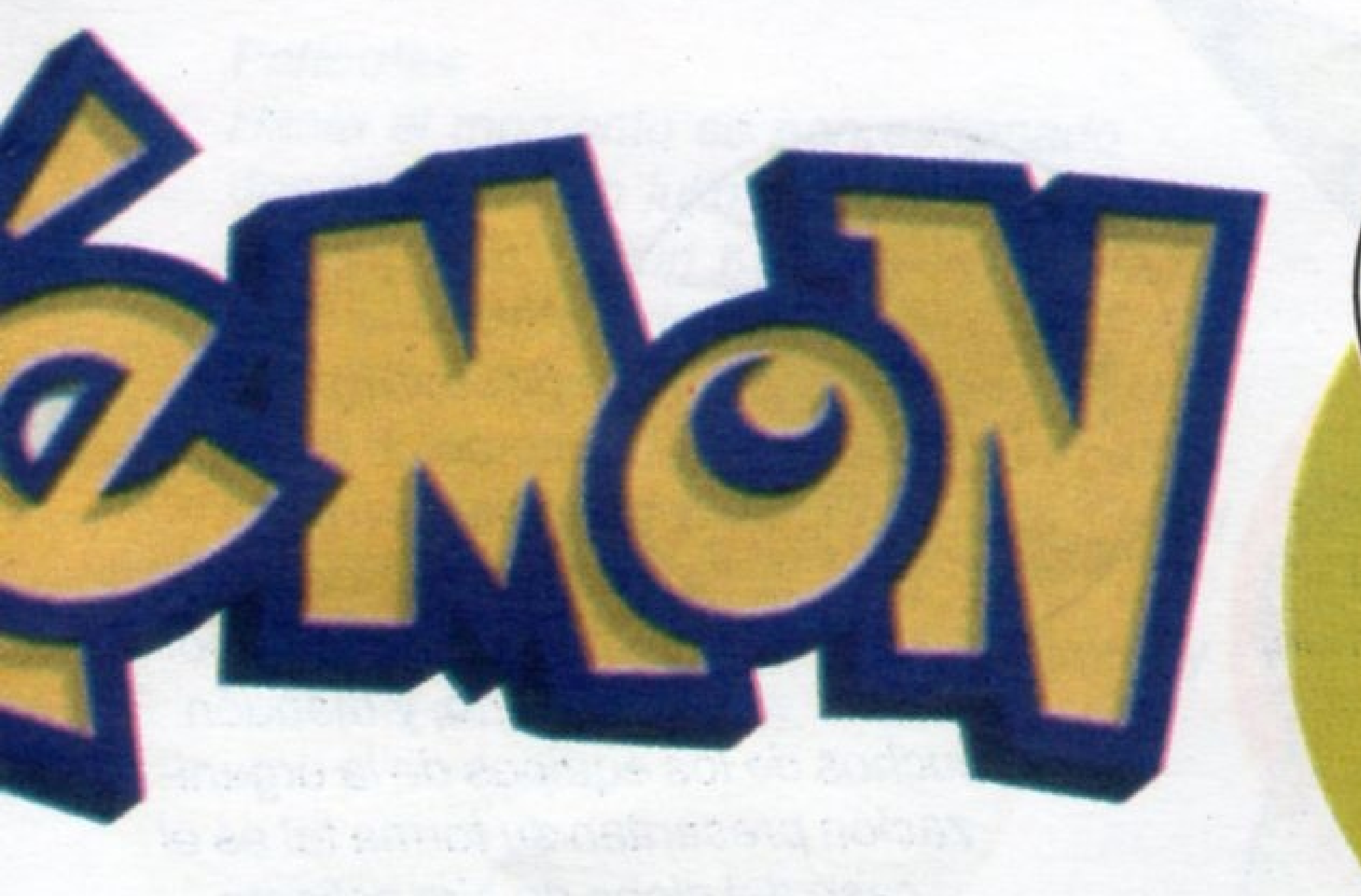
El diseño de los personajes se basan en líneas rectas y los combates se desarrollan generalmente en desiertos o lugares montañosos para que los enfrentamientos se lleven a cabo con absoluta *tranquilidad*. Como de costumbre, nos encontramos con los chicos buenos, tres jóvenes amigos: Satoshi, Kasumi y Takeshi.

Satoshi es el único que en un principio no consigue su pokémon (nombre designado para su comercialización en los EE.UU.), pero luego tendría en sus manos al famosísimo Pikachu experto en



Gary: *Es egoísta y vengativo, se esfuerza por hacer sentir mal a Satoshi intimidado por su superioridad. Como es el nieto del profesor Oak cree ser*

Pikachu: *Esta rechoncha monada de color amarillo es el primer pokémon de Satoshi. Pikachu, al principio, no piensa mucho en su entrenador pero, llegado el momento, se le acerca cálidamente. Pikachu puede, a veces, ser caprichoso y malhumorado, pero sobresale el excesivo cuidado que tiene para con sus amigos. El es el pokémon del elemento del relámpago y sólo habla su lenguaje natal repitiendo su nombre de manera continua con una*



Takeshi (Brock): *Experto en la crianza y entrenamiento de pokémon, Takeshi es uno de los Gym Leaders que Satoshi debe vencer para convertirse en el mejor. Es un chico tranquilo, líder del gimnasio de la ciudad Pewter, que porta al pokémon del elemento roca. Takeshi aspira a ser el criador de pokémon más grande del mundo. Es el mayor y más sabio de los tres jóvenes aventureros. Su fascinación por las chicas, muchas veces, lo han puesto tanto a él como a sus amigos en grandes problemas. Su personaje fue interpretado por la seiyuu Megumi Hayashibara.*

NOTA: ¿POKÉMON O PÓKEMON?



Profesor Oak: Viene a ser la máxima autoridad en pokémon y sus costumbres. Actúa como consejero para los posibles entrenadores de pokémon. Vive en el mismo pueblo que Satoshi y siempre está presto a brindarles consejos a los chicos; sobre todo, incita

controlar las descargas eléctricas. *Pika* en japonés sugiere el nombre de algo que brilla. Pikachu tiene un parecido con Nikona (se acuerdan ¡Pu Pu! ¡Pu Pu!), aunque éste es de color amarillo y tiene las orejas alargadas. Satoshi lo deja libre en vez de encerrralo tal como hacen los demás.

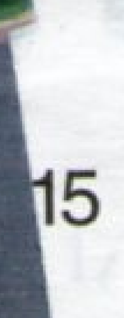
En los Estados Unidos a Satoshi se le cambió el nombre por el de Ash y lo mismo ocurrió con los demás personajes. Al conocer al científico especializado en Pokémon, el profesor Oak, empiezan las aventuras junto a los problemas. Los malos de la película no podían quedar desapercibidos: tenemos a una organización liderada por Rocket Gundam, quien sólo aparece de vez en cuando en el anime. También conforman el grupo Musahi y Kojiro.

Satoshi tiene en mente convertirse en el mejor entrenador de pokémon de todo el mundo. En cuanto a sus amigos, Kasumi lo sigue porque Satoshi no le ha pagado su bicicleta y Takeshi es otro entrenador. Todos ellos se unirán en una búsqueda continua pues cada criatura se encuentra en un lugar diferente. Los que logren atraparlos tendrán que guardarlos en su respectivo *pokeball* (una especie de cápsulas). Los villanos también persiguen el mismo objetivo que Satoshi (¿quién ganará?). Según la especie de cada pokémon éstos irán pefeccionando sus poderes a la medida que van creciendo.

Dentro de la historia aparece Gary, el nieto del profesor Oak, quien, por su cuenta, hará lo mismo que los demás hasta que decide aliarse con los chicos y así ganar la batalla de los pokémon.

«El anime es una aventura de descubrir», dice Bill Flanagan, editor de Viz Comics. «En cada episodio los personajes se cruzan con algún problema, lo resuelven y siguen avanzando. Paralelamente aprenden más sobre los pokémon y van progresando en sus habilidades como entrenadores».

Kasumi (Misty): Atractiva, aunque no es tan joven como aparenta. Realmente es una hábil entrenadora de pokémon, es decir, también es una Gym Leader de la ciudad Cerulan a quien Satoshi debe superar. Ligeramente vanidosa, persistente, pero de buen corazón acompaña a Satoshi en su aventura. Inicialmente, se incorporó al grupo para que la recompenzaran por la destrucción de su bicicleta. Al parecer a Kasumi le gusta Satoshi, aunque jamás lo admitiría discutiendo con él por cualquier motivo. Su pokémon es del elemento agua. La seiyuu Lizuka Mayumi trabajó también en Slayers y Tenku no Escaflowne.





Rocket Gundam (Equipo Rocket): *Compuesto por tres chicos muy malos especializados en robar pokémon extraños para su misterioso jefe. Este grupo a menudo se enfrenta con Satoshi. Con gran vanidad y voluntad, los humanos Musahi y Kojiro (Jesee y James) hacen equipo con Meowth, un astuto pokémon, que, a diferencia de todos los demás, puede hablar el idioma de los humanos. Musahi y Kojiro andan pendientes de la moda y acostumbran a cambiar de traje. Su frase de introducción, en casi todos los episodios, toma un giro cómico para que no aburra.*



Nyase (Meowth): *Es como un gato pokémon del equipo Rocket bastante flojo, por cierto, y mandón. Muchos de los equipos de la organización presentan su forma tal es el caso del globo de aire caliente.*

Orígenes

La serie televisiva Pocket Monsters está basada en un juego de video para la Gameboy de Nintendo lanzado en 1996 en tres versiones: rojo, verde y azul. En cada tipo de juego hay diferentes monstruos y juntos suman una totalidad de 150 difíciles de ser coleccionados. Conseguir 151 monstruos sólo se puede lograr en eventos especiales. El cartucho azul fue sacado a la venta a mediados de 1997 y puede ser adquirido únicamente en tiendas especializadas; además, la colección es diferente y limitada. Esta dificultad hizo de *Pocket Monsters* el preferido de los niños. El juego vendió ocho millones de copias en Japón inspirando su adaptación al anime.

¿En qué consiste este juego? La finalidad es convertirse en el entrenador pokémon más grande del mundo y para ello es requisito indispensable vencer a otros entrenadores de pokémon. Para empezar a jugar, al principio se cuenta con tres monstruos, de lo cuales el jugador deberá elegir uno e ir en busca de los demás. Así deberán encontrar, capturar y entrenar a sus Pocket Monsters, tales como Pikachu, Squirtle (una tortuga azul), Bulbasaur (una especie de sapo azul verdoso con una planta saliendo de su espalda) y Charmander con su cola de fuego, entre otros. Estos tienen puntos fuertes y débiles y si son cuidados podrán evolucionar a otras fomas de vida, en otras palabras, evolucionar en uno o dos niveles dependiendo de la experiencia (habilidades) que hayan ganado en combate. Las capturas serán grabadas en la memoria del juego. Por otro lado, los jugadores pueden acceder a otros monstruos ganando los combates, intercambiándolos o descubriendo en que parte se encuentran. Para capturar a un pokémon que se encuentre en estado de salvajismo es necesario que se enfrente con el que ya se posee y haciendo uso de un dispositivo llamado *pokeball*. Pocket Monster empezó su emisión en abril del 97 y es el anime que presenta el más alto raiting entre los niños.



Bulbasaur





Musashi (Jesee): *Su edad fue revelada en el capítulo "La última prueba". Tiene ojos azules y cabello rojo bastante largo. Su objetivo primordial es capturar a Pikachu y es extremadamente vanidosa. En ocasiones golpea a Kojiro y a Nyase(Meowth) con objetos cuando dicen algo que a ella no le gusta. Musashi fue una niña pobre y desea ser rica. Posee un Arbok que lo obtuvo por navidad y un Lickitung.*

Kojiro (James): *Al igual que los demás, su objetivo es Pikachu. Tiene 17 años y sus ojos son verdes y su cabello es de color azul. Junto con Nyase comen en demasía. Kojiro fue un niño rico y normalmente usa los pokemones Weezing, Victreebell y Growlithe encontrándose este último en su hogar. Para Growlithe empleaba una casa para perros del tamaño de una mansión lo cual convierte su vivienda en diez veces más grande.*

Películas

Hasta el momento se han estrenado dos películas en julio de 1998 bajo la dirección de Sayuri Kazuishi, quien también se encargó del diseño de personajes. Fue una producción de Machi Tashiri. Cabe destacar que en la segunda película se contó con la participación de Hideki Sonoda, conocido en el medio por Tetsujin28FX, Choon Senshi Borgman y Kido Senshi V Gundam.

Myutsu no gyakushu (El contraataque de Myutsu)

El escenario es una isla de la tierra de los pokémon. En esta primera película participan personajes humanos, aunque, de todas formas, las estrellas son los Pocket Monsters. Aquí éstos, entrenados por Satoshi y sus amigos, son retados por un fantasma llamado Muy que posee la capacidad de aprender cualquier habilidad y por Myutsu, un pokémon convertido en leyenda creado por los humanos.

Pikachu no natsuyasumi (Las vacaciones de verano de Pikachu)

Película dirigida a un público más infantil que lo habitual. En esta ocasión los chicos tanto buenos como malos no aparecen, tan solo hallamos a estas encantadoras criaturas que haciendo uso de sus derechos como principales protagonistas de la serie se toman unas muy bien merecidas vacaciones. La nota distintiva es puesta por la voz de una narradora que cuenta la historia. Entre los monstruos hallamos al conocido Pikachu, Gamex, un pokémon acuático y bastante fuerte, Fushigidane, pokémon cuya piel es moteada y lleva una especie de flor en la espalda, Godak, lo más parecido a un pato y finalmente tenemos a Togepi, una estrella dentro del cascarón de un huevo con habilidades semejantes a las de Pikachu.



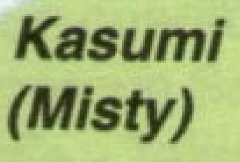
Takeshi (Brock)

Lugar: Ciudad Pewter

Pokémon: Geodude nivel 12, Onix nivel 14

Premio por ganar: Condecoración de Pedregón, Tm34

Consejo: Usa un pokémon



Kasumi (Misty)

Lugar: Ciudad Cerulean

Pokemon: Staryu nivel 18, Starmie nivel 21

Premio por ganar: Condecoración de Cascada, Tm11

Consejo: Usa el pokémon eléctrico y de pasto cuando la enfrentes.

Lt. Surge

Lugar: Ciudad Vermilion

Pokémon: Voltorb nivel 21, Pikachu nivel 18 y Raichu nivel 24

Premio

Erika

Lugar: Ciudad Celadon

Pokémon: Victreebell nivel 29, Vileplume nivel 29 y Tangela nivel 24

Premio por ganar: Condecoración de Arcoiris, y Tm21

Consejo: Usa un pokémon venenoso o de hielo contra ella.





Reseña sobre el creador:

Satoshi Tajiri

1965: Nació el 28 de agosto en Tokyo.

1981: Obtuvo su primera condecoración en el concurso *Premios a las ideas de juegos de televisión* organizada por *Sega Enterprises.*

1982: Mientras estaba en el *Colegio nacional de tecnología de tokyo*, Satoshi Tajiri creó una revista sobre información y métodos de ataque *Game Freak.* Esta publicación ganó fervientes lectores por todo el país.

1984: Comienza una carrera de escritor de juegos en revistas para revistas especializadas en computadoras y *Nintendo Entertainment System* (NES).

1987: Desarrolla su propio software para *Nintendo* con el lanzamiento de *Quinty.*

1989: En abril se incorporó como presidente ejecutivo en la compañía *Game Freak.*

1990: Ecribió una novela orientada a los jóvenes bajo el título *Catch the Packland* publicada por *JICC.*

1991: Orador invitado del instituto de diseño *Vantas.* Su exposición se llamó "*Introducción a los juegos*". En este mismo año, el software para el *Súper Nintendo, Jerry Boy* recibe un premio a mejor diseño de personajes en la sección de juegos multimedia *Grand Prix Video.*

1995: Publica un libro para inspiración de los juegos de televisión llamado *New games designing.*

1996: Recibe el gran premio de software de Japón, el *CESA* y el premio a nuevo concepto por su software de *Game Boy Pocket Monsters.*

Lista de trabajos:

Junio/ 1989: Quinty (NES/ Namco Ltd.).
Septiembre/1991: "Jerry Boy". (SNES/ Sony Music Entertainment (Japan) Inc.)
Diciembre/1991: "Yoshi's Egg" (NES, Game Boy/ Nintendo Co., Ltd.)
Abril/1992: "Magical Taruruto-kun" (Mega Drive/Sega Enterprises, Ltd.)
Agosto/1993: "Mario and Wario" (SNES/ Nintendo Co., Ltd.)
Julio/1994: "Pulseman" (Mega drive/Sega Enterprises, Ltd.)
Febrero1996: **"Pocket Monsters".** (Game Boy/ Nintendo).
Julio/ 1996: "Bazaar de Gozaru's Game" (PC Engine/ NEC Home Electronics Ltd.)

Mr. Mine

Ponyta

Sabrina

Lugar: Ciudad Saffron

Pokemon: Kadabra nivel 38, Venomoth nivel 38 Mr. Mime nivel 37, Alakazam nivel 43

Premio por ganar: Condecoración de la ciénaga, y Tm46

Consejo: Usa un pokémon fantasma o volador contra ella.

Blaine

Lugar:Ciudad Cinnabar.

Pokémon: Growlithe nivel 42, Ponyta nivel 40, Rapidash nivel 42, Arcanine nivel 47.

Premio por ganar: Condecoración del Volcán, y Tm38.

Consejo: Usa un pokémon de agua o terrestre.

~~Mercadería asociada~~

Al igual que otros éxitos los productos derivados de estas criaturas no se hicieron esperar. Es simplemente abrumadora la mercadería que existe al respecto. Las mascotas electrónicas se expusieron a la sociedad vía *Tamagochi.* El adorado Pikachu maneja triciclo, se lava los dientes y se da un refrescante baño.

Tiene un medidor interno que registra el tiempo que el usuario emplea para caminar y mientras más se camine más contenta estará la mascota. Además llegarían las tarjetas coleccionables que similares al juego de *Gameboy* vendrían en dos versiones: el primero cuenta con 60 tipos y el segundo con 30, ambas fáciles de conseguir. Este juego es parecido a los que se hayan en nuestro país, como es el caso del *Magic.* Hasta diciembre del año pasado se tenía conocimiento que *Viz Comics* preparaba la publicación de una variedad de libros sobre los Pocket Monsters. El mercado de los muñecos, peluches, lápices y demás mercadería asociada se expandió también a un público más adulto. No obstante, la base de su popularidad siguen siendo los niños.

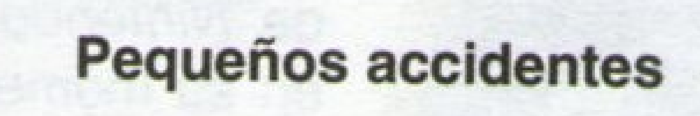


Los estantes de las tiendas muestran a los pequeños Pocket Monsters y a sus entrenadores en más de 600 productos distintos y más de 400 millones de tarjetas coleccionables circulan entre los fans.



Música de la serie de televisión

El sountradck 2.B.A. de Pokémon contiene la canción principal, pokerap y 10 nuevas canciones que debutarán en el "Juke Box" de Pikachu, un nuevo segmento que aparecerá en la serie animada (al menos en Estados Unidos). El cancionero del CD se desdobla en un afiche coleccionable de Pokémon. Además, este CD va dirigido al público de todas las edades



Pequeños accidentes

Pikachu es la rechoncha monada que a finales de 1997 trascendió las fronteras de un Japón conmocionado tras haber provocado convulsiones, vómitos, irritación ocular, así como otros síntomas, a más de 600 niños al difundirse el episodio *"Porigon, guerrero de las computadoras"* donde los personajes ingresan al interior de una computadora en donde hacen estallar una *vacuna bomba* para destruir un virus informático. Después de 20 minutos de iniciado el episodio los síntomas se fueron presentando. Durante unos cuantos segundos los ojos de Pikachu despidieron una serie de flashes. La causa de esto radica en el contraste del color rojo y azul relampagueando en secuencias alternativas, vienen a ser explosiones de luces intermitentes, técnica clásica utilizada en la producción de animes. Pocket Monsters salió del aire durante cuatro meses regresando





Blaine

Lugar:Ciudad Cinnabar.

Pokémon: Growlithe nivel 42, Ponyta nivel 40, Rapidash nivel 42, Arcanine nivel 47.

Giovanni

Lugar:Ciudad Viridian.

Pokémon: Rhyhorn nivel 55, Dugtrio nivel 52, Nidoqueen nivel 43, Nidoking nivel 45, Rhydon nivel 50.



Rhyhorn



Eon





Poliwag

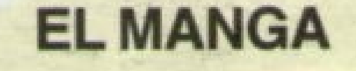


Arbo



luego que el gobierno publicara nuevas normas que regulen las series animadas. Sin embargo, ha pasado más de un año y este hecho ya es caso cerrado. En un artículo difundido en internet por la cadena de noticias CNN, con fecha 17 de diciembre de 1997, citan las frases de la psicóloga Rika Kayama –autora de un li-bro sobre juegos de video y salud- *"Existe la posibildad de epilepsia fotosensible (televisiva) o de histeria colectiva. Los chicos tiene que haber estado completamente absortos en el programa"*. Un vocero de *Nintendo* manifestó, en su momento, que la única semejanza que guardan los juegos con la serie animada radica en los personajes; además, refirió que estos juegos de *Nintendo* presentan su respectiva advertencia.

El episodio en mención no será transmitido en su forma original debido a que los animadores japoneses optaron por eliminar los mencionados efectos.



EL MANGA

Los artículos y la historia del manga publicadas en la revista para niños más leída del país "Koro Koro" ha sido la principal causante de la pokemanía nipona. El manga, escrito y dibuja-do por Toshihiro Ono, va dirigido a a un público no tan infantil como es el objetivo de la serie animada. Las historias son más sofisticadas y a pesar de estar basadas en el anime y los juegos de Nintendo se establece un paralelo, es decir, una continuación alternati-va. Satoshi o Ash para los norteamericanos demuestra su atracción por el sexo opuesto. Mientras el anime se centra en los tres niños, el manga hace exclusiva la participación de Satoshi relegando a los demás a un segundo plano. Otro punto viene a ser la forma cómo Satoshi encuentra a Pikachu: en la versión animada el profesor Oak se lo entrega, en cambio, en el manga éste lo ubica en su casa intentando comerse el cableado eléctrico y tras una alocada persecución se vuelven amigos. El manga de Pokémon aparece en más de seis publicaciones diferentes llegando a más de dos millones de lectores.





Gourry

El mundo de Slayers se lleva acabo en un ambiente al estilo medioeval. Es una historia fantástica que combina perfectamente las aventuras con la comicidad y las peleas. Los personajes han sido extraidos de los juegos de rol.



Aspecto:

Con 23 años, este apuesto y gallardo caballero, de largos cabellos rubios, ojos azules, estatura promedio y un físico impresionante capturó el corazón de más de una joven ilusa. Siendo descendiente de la elfa Mellyroon (enamorada de su antepasado Rowdy) se justifica su atractivo y esto se debe a que todos los elfos poseen una belleza natural.

Gourry representa el típico estereotipo del rubio carente de inteligencia aunque (eso sí y nadie lo puede discutir) es todo un maestro en el manejo de la Espada de la Luz (Gor Nova), capaz de transformar las intenciones de su portador en un arma de pura energía. Esta habilidad ha pasado de generación en generación; así tenemos a Rowdy Gabriev, uno de sus antepasados cuya aparición tiene lugar en Slayers: The Motion Picture. Como es de suponerse, también tuvo en sus manos la Espada de la Luz que dominó a la perfección a sus cortos trece años y también aprendió algunos conjuros con el fin de incrementar su habilidad de combate. Se parece un poco a Gourry de pequeño sólo que éste tiene el cabello de color azul.

Con la Espada de la Luz, Gourry puede bloquear ataques mágicos siendo el tesoro más preciado de su familia y el de Lina también. Él se convierte en su guardián y compañero de aventuras (luego de salvarla de la Banda del Colmillo del Dragón) durante las tres temporadas de la serie: Slayers, Slayers Next y Slayers Try; en los mangas de Dragon Magazine y La Leyenda de las Tinieblas, y en los videojuegos editados.



Descripciones:

1. La tapa posterior de la caja del volumen # 1 de Slayers lo describe de la siguiente manera: «un apuesto mercenario espadachín más leal que el mejor amigo del hombre, pero no muy listo». Bueno, quizá no sea el más inteligente del grupo, pero se esfuerza por ser todo un caballero con las mujeres (enseñanza que recibió de su abuela).
En una ocasión cuando Lina fue herida en un combate Gourry la cargó hasta llegar al pueblo más cercano. Su principal objetivo era la liberación de hermosas princesas y la medición de su fuerza a través de los enfrentamientos.

2. Para los japoneses es una creencia que el tipo de sangre revele la forma de ser de una persona, tan igual como nosotros nos dejamos guiar por los signos del zodiaco. En el caso de Gourry, por ser del tipo B es un chico que derrocha entusiasmo, sueños y grandes esperanzas. De confianza en extremo tiende a comportarse como un niño por lo que necesita de otra persona con un carácter fuerte para establecer cierto equilibrio. Trabaja mucho por lo que cree correcto sin importar los riesgos.

Y en el amor... Para los del tipo B se inician a través de la amistad. Y su relación con Lina Inverse, al parecer, va más allá que eso. Han demostrado en más de una oportunidad su preocupación e interés el uno por el otro.

El toque humorístico:

Sin duda este guerrero es parte importante de la comicidad: sin querer hace enojar a Lina, sobre todo cuando se refiere a su aspecto físico, para ser más exactos, a su carencia de busto (muchas de estas «bromas» se trastocaron con el doblaje).



Por otro lado, hubo un episodio parodia de una popular serie shoujo que América Televisión sigue transmitiendo. Gourry se disfrazó de mujer con dos colas al estilo de Sailor Moon y tal fue el impacto que causó que hasta le propusieron matrimonio.



Seiyuu (actor de voz)

Yasunori Matsumoto: participó también en Violence Jack-Takamatsu, Kor. Hayakawa, Shin Captain Tsubasa-Napoleon, Tenku Senki Shulato-Akalanata...).



Harlock Saga: nibelung no Yubikan (El regreso de la leyenda).



Son varios los títulos de mangas de ciencia ficción que consagraron a *Leiji Matsumoto* como uno de los maestros del manga en los años 70. Si bien retornaron a las pantallas *Galaxy Express 999 (Ginga Tetsudo 999) y Queen Esmeralda* (La reina de los mil años), ahora le toca el turno al *Capitán Harlock* de 1976. Su reaparición consta de una miniserie de 6 OVAs realizadas por Bandai Visual donde hallaremos a los personajes de los tres animes mencionados.

"My neighborgs the Yamadas" (Mis vecinos los Yamada).

Ésta es la última película del *Studio Ghibli* que se estrenó el 17 de julio bajo la dirección de Isao *Takahata* y con una duración de aproximadamente dos horas. La historia es simple, pues se centra en la cotidiana vida de una familia común japonesa como son los *Yamada* y se basa en la serie de cómics o chistes cortos publicados semanalmente en el periódico *Asahi*. Se incorporó la tecnología más avanzada en lo concerniente a la animación con el objetivo de imitar los colores de acuarela (imposibles de lograr en acetatos). Esto ocasionó un exceso en el presupuesto pensado originalmente. En la producción partciparon, a parte del *Studio Ghibli, Tokuma Publishing, Nippon Network Corporation y Walt Disney* con un 10% en lo que respecta al costo y así asegurar los derechos para su distribución a escala mundial.

Robotech 3000



Netter Digital Entertainment está lista para traernos *Robotech 3000* que será la continuación de la serie de 85 capítulos creada por Carl Macek a mediados de los años 80. Realizando una retrospectiva, *Robotech* agrupó tres series diferentes: *Macross, Southern Cross y Genesis Climber* (Mospeada), la cual fue seguida por *Robotech: The Sentinels* (una temporada estadounidense). Ahora, esta nueva producción será la continuación de su principal antecesora e incluirá las motos transformables conocidas como Cyclones y a los alienígenas de The Sentinels llamados Inorganics. Pero esto no es todo: durante el último *Anime Expo* llevado a cabo en los EE.UU. *AninEigo* anunció el acuerdo que llegó con *Harmony Gold* para lanzar la versión subtitulada de *Super Dimentional Fortress Macross.* Lo más resaltante radica en su edición limitada con sus 39 capítulos íntegros, sin cortes o modificación alguna.

El retorno de Astroboy

El trabajo continúa con la película hollywoodense de *Astroboy,* también conocida como *Tetsuwan Atom* (El Poderoso Atom) de Osamu Tezuka, por *Colombia Pictures.* Parece que se están apresurando para que salga en la Navidad del 2000. La película va a combinar CGI con animatronics gracias a *Jim Henson Pictures.* Lo que probablemente decepcione a los fans es que ésta no guardará estrecha relación con la historia o diseños de personajes del Astroboy de Tezuka. Astroboy será en su mayoría de CGI.

Escaflowne: A Girl in Gaia



El equipo de *The Vision of Escaflowne* ha estado trabajando en la primera película de esta exitosa serie de televisión, la misma que mostrará nuevos diseños de personajes por parte de *Nobuteru Yuuki,* así como nuevos diseños de mechas de *Kimitoshi Yamane* y nuevas pistas del cantante *Yoko Kanno.* De igual manera, las personalidades de los personajes cambian viendo a un Van más retraído y a una Hitomi mucho más suicida. La trama gira alrededor de la llegada de una chica *(Hitomi)* de nuestro mundo a Gaia mientras el príncipe Van del reino del Dragón Blanco se encuentra en plena guerra contra la tribu del Dragón Negro (reemplazando al Imperio de *Zaibach*). Van logra una alianza con la nación de Abaharaki para revivir la armadura del Dragón Blanco, también distinguida como *Escaflowne.*

Recientemente, *Sunrise* renovó su página de novedades sobre el tema en mención para contarnos que se encuentran realizando un casting por teléfono a potenciales actores de voz *(seiyuus).* Específicamente buscan a una mujer que realice la voz de *Millerna* y a un hombre para la de *Ryuon,* soldado de *Dilandau.* El casting durará hasta finales de setiembre y la selección se efectuará a inicios de octubre.

El regreso de Jubei

Después de algunos años de espera el recordado Jubei, el legendario ninja de la inmortal *Ninja Sroll*, ha vuelto en una película que aquí en occidente salío bajo el nombre *Ninja Resurection Revenge of Jubei* (en Japón se tituló como *Makai Tenshoh Ninja Scroll*). Esta película no es la continuación de *Ninja Scroll*, pero tiene al mismo protagonista, sólo que ahora lleva un parche en el ojo izquierdo y es ambientada en 1614 durante el shogunato de los *Tokugawa* con las mismas refencias históricas, a excepción de los monstruos y demonios que aparecen. La trama tiene una clara tendencia anticristiana del Japón. Las escenas de destripamientos y mutilaciones son muy comunes en este film, el cual es considerado como la mejor película de ninjas vista en años.

El Manga de Star Wars (episodio 1)



Después de toda la mercadería asociada que invadió los mercados de todo el globo en relación a la última película de *George Lucas*, al parecer un manga no podía faltar, tal como lo hicieran con la trilogía anterior de *Star Wars. Dark Horse* (la empresa que se encarga de los comics de *Star Wars* en E.E.U.U.) se encargará de la distribución en occidente. La traducción fue encargada al *Estudio Proteus.*

El primero de los dos volúmenes del manga traducido de *Star Wars Episode 1, The Phantom Menace* saldrá a la venta el 15 de diciembre de 1999. El volumen de 88 páginas dibujadas por *Kia Asamiya (Silent Mobius y Steam Detectives)* costará US$ 9,95 (aproximadamente S/ 33,80).

Más Pokemon

Y octubre parece ser el mes de las películas, puesto que *Warner Brothers,* distribuidor local (EE.UU.) de la primera película de *Pokemon* y productor de la serie animada, lanzará un nuevo trailer titulado *Mewtwo Strikes Back (Mewtwo vuelve al acecho).* Este filme es más dramático que el anterior haciendo que nuestro adorable Pikachu llore. Se indica la presencia de los pokemon número 150 y 151, *Mewtwo y Mew* respecivamente. El apoyo cómico lo brinda el *equipo Rocket*. Pero, anticipándose, *Nintendo* cerró un trato con *Burger King* por un total de 22 millones de dólares que consiste en el lanzamiento de muñecos promocionales antes y después de la emisión de la película. Además, *Nintendo* planea lanzar en febrero del 2000 la *Pokemon Card*, basada en el juego de cartas coleccionables *Pokemon de Wizards of the Coast.*

Cowboy Bebop La película



Cowboy Bebop es una de las mejores series que han aparecido en los últimos años y, que contra todo pronóstico en poco tiempo se posesionó de los primeros puestos en los rankings de todos los países donde se transmite la serie. *Sunrise* confirmó que viene trabajando la versión en película de esta serie. Hasta el momento no se han dado muchos detalles. Sólo se tiene conocimiento que *Shinichiro Watanabe* estará a cargo de la dirección, el guión le pertenecerá a *Hajime Yadate* y el diseño de personajes a Isam Imakake. Es probable que *Yoko Kanno* regrese bendeciéndola con una banda sonora maravillosa y original. Es casi seguro que llegue a las salas de cine niponas el próximo verano.

Yu Yu Hakusho:

The TALE OF THE KINGDOM OF SHADOWS



Casi siempre, las series de anime que tienen éxito en la televisión, continúan sus aventuras en la pantalla grande. Obviamente, *YuYu Haskusho* no podía ser la excepción del caso y también realiza sus propios filmes. En esta oportunidad, haremos referencia a *Yu Yu Haskusho: The Tale of the Kingdom of Shadows* (El relato del reino de las sombras), la cual no es una adaptación de manga o de la teleserie sino una historia independiente, siempre conservando el estilo de la obra.

Deacuerdo al argumento, en este filme existen tres mundos en el universo: Reikai (mundo de los espíritus), Ningenkai (mundo de los humanos) y Makai (mundo de los demonios). El primero ubicado encima del nuestro y tiene influencia en nuestras acciones (por eso, Reikai y Ningenkai se encuentran equilibrados). En cambio, el tercero está situado debajo de nosotros, cuyo objetivo es apoderarse de la segunda estancia. En otras palabras, estamos en el medio de estos dos mundos tan opuestos.

El mundo Reikai está a punto de colapsar (se desconoce la fuerza que origina esta eminente catástrofe). Koema, el pequeño príncipe del lugar, entrega una misteriosa gema a su amiga Botan para dárselo a Yusuke. La joven llega a su destino, pero en un estado de salud lamentable (por lo que debe permanecer en cama). Mientras ella se recupera, sus amigos se enteran que el mundo astral ha desaparecido. Para averiguar más del asunto, Yusuke y compañía reciben la ayuda de HInageshi, la guía del mundo Reikai, quien proporciona datos al detalle (así saber quién anda detrás de esto).

Hace muchos siglos, había un mundo superior al de los demonios llamado Hades, su gobernante Yakumo tenía una ambición: destruir Reikai para obtener Ningenkai. No obstante, el rey Yakumo fue derrotado y enviado al universo de las tinieblas).

Existe una forma para que Reikai renazca y todo vuelva a la normalidad: localizando las cinco estaciones de energía (tierra, viento, fuego, agua y espíritu), abriendo las compuertas de estos depósitos y llevando grandes cantidades de poder se podrá reconstruir Reikai. Sin embargo, el panorama se vuelve cada vez más turbio (los humanos comunes y corrientes no perciben estos cambios) y más todavía con la aparición de Yakumo, quien necesita la gema de Hades para conseguir sus propósitos. En esta lucha contra el tiempo, Yusuke, Kurama, Kwabana e Hiel unirán sus fuerzas para impedir el desastre final de la existencia.

El argumento del filme es cautivante de principio a fin, mucho más cuando el creador (Togashi) participa como guionista, quien presenta una aventura libre que permite al nuevo espectador entrar al mundo de Yu Yu Hakusho sin ningún problema. El tratamiento que le ha dado es el mismo de la serie; se puede observar la calidad del diseño de personajes que no ha variado resaltando en el momento de los combates en los diferentes escenarios (cada luchador tiene la ocasión para demostrar sus técnicas ; además de pequeñas escenas cómicas o algo románticas (caso Kwabana) y por supuesto de acción y suspenso (destacando en los efectos especiales, con los constantes movimientos de planos y ángulos que se asemejan a las producciones de este género con actores humanos.

Con respecto a los diálogos, son breves pero comprensibles (informan lo esencial para dejar lugar a los combates). Tampoco existe sobreactuación en los personajes aunque existe una escena casi al final cuando los muchachos se confían mucho. También ciertas situaciones que hacen recordar otras películas o determinadas poses (cuando presentan silenciosamente a los enemigos usando clichés antiguos como los fundidos). En toda la película destaca el empleo extraordinario de los ángulos de cámara en las tomas para las peleas y por supuesto, mostrar escenarios bien diseñados como fondos. En cuanto a la música, es en su mayoría de tipo instrumental acorde con las escenas para destacar, a excepción del tema final *Sayonara* interpretado por Jill como broche de oro.



Título: Yu Yu Haskusho: The Tale of the Kingdom of Shadows
Año: 1994
Género: terror-adventura
Producción: Studio Pierrot, Togashi, Shueisha, Fuji TV
Guión: Yoshiro Togashi
Tiempo de duración: 90min

Yu Yu Hakusho

Quizá el Perú sea uno de los pocos países consumidores de manga y anime en el cual el nombre Yu Yu Hakusho no diga gran cosa, pero esto no es culpa de esta obra ya que ella goza de gran fama internacional (incluso en el vecino Brasil la serie fue transmitida en forma íntegra).

Aunque se puede describir a Yu Yu Hakusho como otra serie de chicos con superpoderes y luchas, ésta mezcla otros elementos como lo son la comedia con toques de romance.

Aunque su creador Togashi Yoshihiro toma la fórmula de ir incrementando los poderes de sus personajes a lo largo de la serie, su trama resulta fresca y amena manteniendo a sus seguidores pendientes de cada momento en el desarrollo de la historia, comenzando ésta de manera radical iniciándose el relato con la muerte del protagonista, el joven estudiante Yusuke Urameshi (quien digamos no era un buen elemento en su colegio). Él muere de una forma accidentada salvándole la vida a un niño que cruzaba la calle por buscar su pelota. Yusuke lo empuja para evitar que el pequeño sea atropellado (porque eso de que una pelota salve la vida de un niño amortiguando el impacto de un carro no se lo traga nadie) recibiendo el mortal impacto. Su muerte fue tan intempestiva que ni siquiera en el otro mundo la esperaban, siendo solucionado esto brindándole una segunda oportunidad de vida al pícaro Yusuke (debido en parte a su desinteresado sacrificio), pero no todo era tan sencillo para el sorprendido Urameshi ya que Botan (la encargada de llevar a las almas al otro mundo) le comunica que el señor Koema (el encargado de juzgar la almas y el que decide en el caso de Yusuke) ha decidido que él debe asumir el cargo de detective espiritual capturando a los demonios que lleguen al mundo de los vivos.

Para cumplir esta labor, Yusuke debe recibir un entrenamiento adecuado para controlar y desarrollar su energía espiritual teniendo que buscar para ello a la misteriosa maestra Genkai, es así como da comienzo esta espectacular serie.

Yusuke Urameshi: Joven pícaro estudiante de preparatoria quien es conocido por su talento natural para pelear contra todo aquel que quisiera ganar su título de mejor peleador de su colegio.

Aunque el hecho de tener una madre como la suya (celebraba estar viva cada día con una botella de sake) altera un poco su relación con con el sexo opuesto, tenía una amiga que siempre se preocupaba por él, ella era amiga de su infancia llamada Keiko y fue con quien se comunicó desde el otro mundo para que evitara que su cuerpo fuera incinerado mientras encontraba la forma de poder volver.

Aunque antes de morir lo má cercano que tenía a un amigo era Kazumo Kuwabara (el tipo que siempre lo retaba), poco a poco iría ganando nuevos amigos y llegaría a descubrir el misterioso origen de su enorme poder.

Hiei: Pequeño luchador perteneciente al mundo de los Makai (o de los demonios), al comienzo tuvo que escapar de Yusuke quien lo perseguía para recuperar un artículo que Hiei había robado de la oficina del señor Koema. Como parte del mundo de los Makai, Hiei posee un tercer ojo con el cual puede hipnotizar a los humanos, lo cual utilizó para poner en problemas a Yusuke. Resuelto el caso Hiei pasa a conformar el grupo de Yusuke para combatir otros peligros siendo de gran ayuda ya que el pequeño Hiei tiene un gran dominio de la espada y un terrible poder, el cual concentra en su poderosa técnica llamada *Dragón Negro* debido a la forma que adoptaba la energía que emanaba de su brazo.

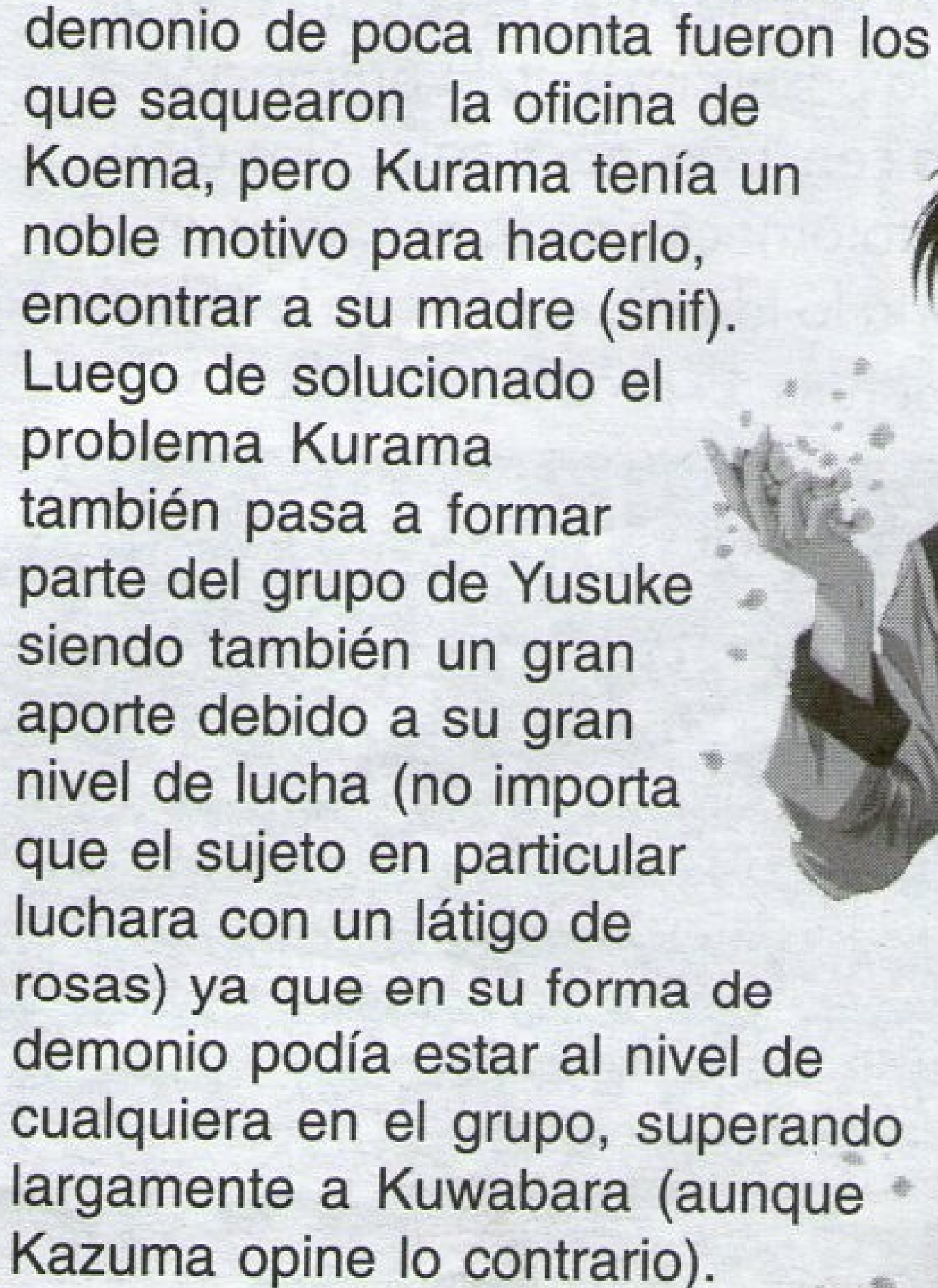
A pesar de su personalidad introvertida, Hiei fue poco a poco ganando la confianza del grupo, inclusive la de Kuwabara.

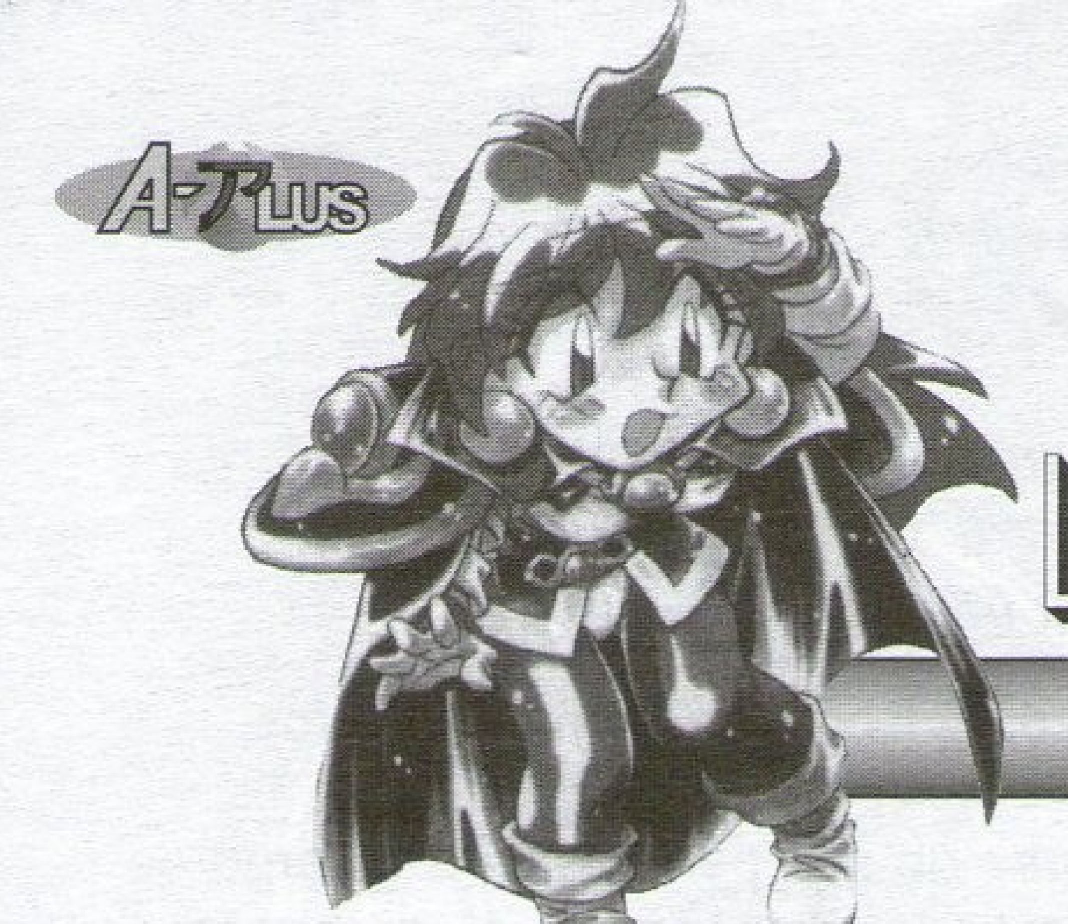


Kazuma Kuwabara: Si había alguien que intentara derrotar a Yusuke con mayor insistencia, ése era Kuwara, un joven estudiante obsesionado con ser el mejor peleador en su barrio y escuela, pero «para ser el mejor tienes que derrotar al mejor», cosa que Kuwabara nunca pudo lograr siendo humillantemente derrotado por Yusuke en toda ocasión. Luego de la muerte de Urameshi, la relación de Kuwabara con el «difunto» cambia al grado de convertirse en amistad ocupando Kazuma un rol importante el la resurrección de Yusuke.

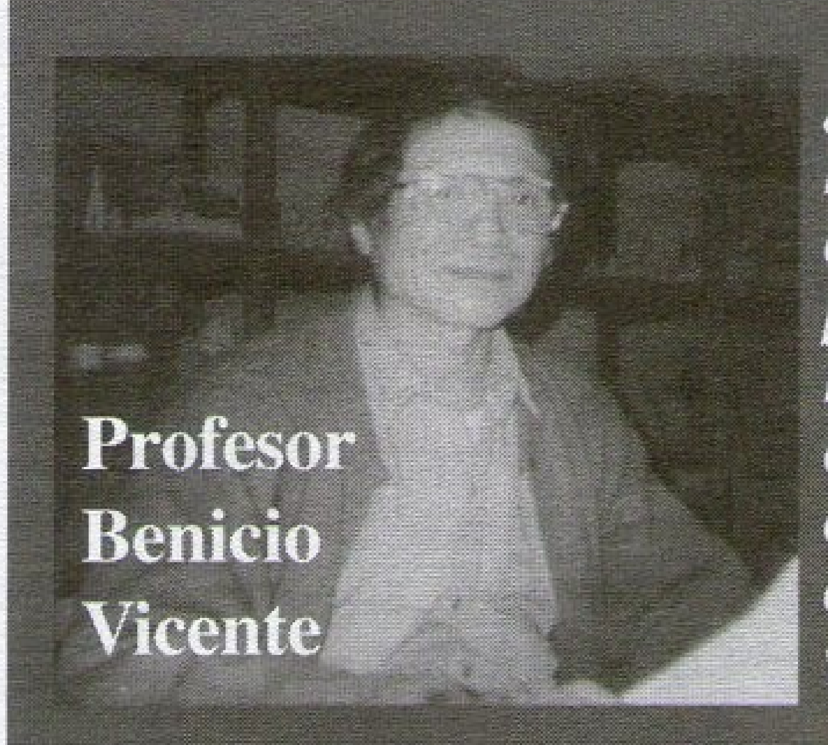
Luego de limar sus diferencias, Yusuke y Kuwabara se vuelven grandes amigos llegando al grado de que Kazuma acompañaba a Urameshi en sus diversos entrenamientos llegando Kuwabara a desarrollar una técnica que hacía proyectar su energía espiritual en forma de dos espadas de luz que brotaban de sus manos. A pesar de su condición humana, Kuwabara destacaba por su increíble resistencia física (no cualquiera podía resistir las golpizas de Yusuke sin alcanzar una resistencia fuera de lo común).

Kurama: Un sujeto de apariencia engañosamente delicada debido a su naturaleza Makai, ya que su apariencia como demonio es mucho más delicada aún. Él junto a Hiei y otro demonio de poca monta fueron los que saquearon la oficina de Koema, pero Kurama tenía un noble motivo para hacerlo, encontrar a su madre (snif). Luego de solucionado el problema Kurama también pasa a formar parte del grupo de Yusuke siendo también un gran aporte debido a su gran nivel de lucha (no importa que el sujeto en particular luchara con un látigo de rosas) ya que en su forma de demonio podía estar al nivel de cualquiera en el grupo, superando largamente a Kuwabara (aunque Kazuma opine lo contrario).





LA ANIMACIÓN EN EL PERÚ



Profesor Benicio Vicente

¿Cuál será el futuro de la animación en nuestro país? ¿Qué es lo que falta para darle empuje? ¿Cómo es el presente? Benicio Vicente, profesor a cargo del taller de animación del Museo de Arte, nos introduce a esta fascinante y, a la vez, angustiada vida.

En un curso de tres meses dividido igualmente en tres etapas: para principiantes, intermedios y avanzados, la mezcla teórico-práctico sólo permite el desarrollo de la animación gráfica (clásica) sin contar, por el momento, del uso de las computadoras debido a que el Museo centra su temática en el arte manual.

La animación clásica comprende la construcción del dibujo, el delineado y el color. Primero se hacen bocetos de la figura en varias posiciones básicas que vienen a ser los extremos de movimiento, luego se intermedian para lograr la suavidad del mismo, se colorea con tinta, plumón, lápiz , acuarela o témpera y así se logran armar los libros de animación llamados comúnmente «blocks de animación». Esto representa el trabajo final. Se emplea más el lápiz de color porque da una textura visual volumétrica de la imagen. En la animación clásica se empieza con personajes muy simples para que el aprendiz pueda visualizar corporalmente la imagen y luego darle el movimiento.



Block de animación.

Lamentablemente, el Museo de Arte no cuenta con un taller bien equipado para la enseñanza de la animación clásica. Un archivo, mesas con luces para calcar los dibujos tal como se emplea en fotomecánica (montaje) y un lugar para el visionado sería lo ideal, puesto que los libros de animación no son suficientes. El problema radica en que los gráficos no pueden pasarse a video en el Museo y para hacerlo habría que contratar a una empresa editora cuyo costo sobrepasa el presupuesto de los alumnos. Generalmente, las tarifas oscilan entre 40 ó 60 dólares por hora demorando la animación de un block aproximadamente dos horas.

El profesor Vicente piensa que quizá para el próximo año ya estén practicando otro tipo de animación. Se refiere a la animación en plastilina en coordinación con el taller de cerámica y modelaje. También se tiene pensado animar recortes de un solo dibujo, lo cual ahorraría bastante tiempo al ser los brazos y las piernas articulables, "Podemos mover un solo brazo en varias posiciones".

Los materiales para el dibujo animado son elementales y simples para la etapa de principiante. Los alumnos deben contar con papel bond de 60 ó 80 gramos y, en algunos casos, papel copia (transparente), lápiz simple 3B e información que ellos mismos traen como base para crear sus propias historias. Y es que la creatividad es algo que toma mucho en consideración marcando la diferencia con otros talleres de latinoamerica en donde todos los aprendices se rigen a una única historia y todos deben dibujar el mismo pesonaje, la misma situación, etc. En su taller cada quien puede darle la forma y el movimiento que quieran.

El gato Félix

Los dibujos que actualmente observamos en la televisión hacen uso de la mica o transparencia. El gráfico se reproduce, se calca en una mica, se pinta por el reverso y delinea por la cara principal. Esto sirve para que se puedan colocar varios dibujos sobre un mismo fondo, luego se filma ya sea en un película de cine de 16 ó 35 milímetros en blanco y negro o color. También se puede filmar en video con el mismo sistema. Se requiere de una cámara de video y una procesadora o editora en una isla de edición. A la vez que se registran las imágenes se inserta el fondo pudiendo también incorporar efectos especiales. En el Museo de Arte la animación se realiza en 2D.

HISTORIA DE LA ANIMACION EN EL PERU

Después de la promulgación en 1972 de la Ley 19327 con el fin de garantizar la exhibición de cualquier producción nacional, se exhiben en el año de 1976 tres cortometrajes pertenecientes al género de la animación: *Pacto Andino* y *Balanza Comercial,* dirigidos por Rafael Seminario; y *Facundo* por Fernando Gagliuffi. En 1980 surge la figura de Walter Tournier, un uruguayo que residió durante seis años en Perú y que introdujo el concepto de la animación en el sentido más amplio dado su dominio en las diferentes técnicas expuestas con maestría en los siguientes cortos: *El cóndor y el zorro* (1980); *El chiclé* (1982); *El clavel desobediente* (1982), considerando *El señor gallinazo vuelve a Lima* (1983).

Según Nelson García Miranda, especialista en animación, «desgraciadamente no dejó escuela o nadie entendió su propuesta de asumir la animación como una de las formas más puras y libérrimas de hacer cine». Gonzalo Pflucker es otra de las personalidades del cine animado en el Perú y es autor del cortometraje *El perfil de lo invisible* (1987). También se realizaron dos cintas que explican de manera didáctica las técnicas del cine animado. La primera pertenece a Edmundo Vilca *(Cómo se hacen dibujos animados* - 1979) y la segunda al profesor Vicente Benicio *(Animatógrafo* - 1990). Ambos pertenecientes al mundo de la publicidad.


TARZAN volvió a las pantallas en una versión animada de Walt Disney.

Animación por computadora: Se emplea como un medio de ayuda a la animación. El *Autocad* es una especie de arquitectura de programa, algo así como una de las primeras versiones que se utilizaron para crear figuras tridimensionales, después se fueron separando por programas independientes deacuerdo a cada empresa , así tenemos el *Lighwave* que se popularizó gracias a la serie de computadoras Amigas 2000 a mediados de los ochenta y el 3D (3D Studio, 3D Studio Max). Actualmente hay muchos otros sistemas en el mercado mejores al 3D: *Tredimax* y *Sostimage*, por ejemplo. También hay programas simples para animar 2D en computadora como el *Animator Studio*, el cual se realizaba con el Animator Pro, pero que no se usa profesionalmente porque es demasiado primario o casero. La animación por computadora tuvo sus inicios en Inglaterra y los Estados Unidos para los ensayos en las pruebas de vuelo alrededor de los años 40.

El futuro: De que hay progresos los hay, pero están orientados a los comerciales de televisión. "Fui uno de los propulsores de la animación comercial en este país empezando con el lagarto para los muebles Dany ("Piensa en Muebles, piensa en Dany" - 1982). Por esos años también realicé *Chocopresto, Chocopunch...* Toda la serie de *Milkito* (1983-1988). Después, trabajé para el *Banco de Crédito* elaborando unas bolitas animadas que tenían manos, ojos y boca. Actualmente he hecho pequeñas animaciones para Chocolates utilizando al personaje de *Dragon Ball, Gokú*".

LAS SERIES ANIMADAS:

Para el profesor Vicencio, las series de dibujos animados son prácticamente imposibles de hacer porque se estaría hablando de niveles elevadísimos de inversión (50 mil dólares promedio por episodio). Empresarialmente resulta más práctico ir a Miami y comprar un paquete de series a menor costo y que deben tener relativo éxito. A lo que se puede llegar es a que los empresarios tomen conciencia que la animación en 2D resulta interesante y vendedora en lo que respecta a la publicidad.

Brazil, Argentina y Chile, en cambio, sí se han trazado esa meta. Chile le vende series a Francia; en Argentina se ha hecho hasta un largometraje de Dibu, personaje principal de *Mi Familia es un Dibujo* y fue una coproducción con Chile. En su momento, Venezuela elaboró series para exportar a todos los países del Caribe, pero no tuvo éxito.

La proliferación de revistas dedicadas a la animación de vanguardia, de corte japonés, ha despertado el interés por muchos niños y jóvenes cuyos trabajos se inclinan por este estilo. Afirma el profesor (sonriendo) que si esta tendencia no estuviera de moda quizá ningún alumno vendría a estudiar animación. La cantidad ha disminuido manejando actualmente a no más de diez chicos. Sólo en las vacaciones el número incrementa , porción efímera si se considera que el tiempo de enseñanza dura un par de meses. Este estudio es tomado por la mayoría como un hobbie porque en "aquí no hay mucho mercado". "No existe ninguna empresa que haga específicamente animación. La única empresa que había era la mía". El estudio *Antarki* cerró hace cinco años (1982-1994) dada la falta de trabajo.

Breves antecedentes

Si bien es cierto que a D.W. Griffith se le considera como el creador del lenguaje del cine, *Walt Disney*, con su estética, desarrolló el de la animación. Emile Reynaud, en 1888, consiguió proyectar tiras cómicas gracias a su invento llamado praxinoscopio, el cual comprende una complicada distribución de espejos que combinó con un proyector. Las técnicas de la cinematografía iban evolucionando con rapidez. En 1908, Emile Cohl produjo uno de los primeros personajes de la animación: le fantche (la marioneta). Sin embargo, el título de la animación moderna le corresponde a J.S. Blackton, quien realizó la primera película de dibujos animados llamada *Humorous Phases of Funny Faces* (1906). La animación comenzó a producir sus propias estrellas (en aquellos tiempos las figuras procedían de las tiras cómicas) siendo la máxima autoridad *El Gato Félix* de Otto Mesmer, que salió en 1920 de los estudios de Pat Sullivan. Cabe mencionar que Walt Disney fue el primero en inorporar una banda sonora sincronizada con el recordado Mickey Mouse.

PRIMER FESTIVAL DE ANIME

Dentro de las actividades programadas por la semana cultural de la Asociación Peruano Japonesa (APJ) se tienen programados un concurso de dibujo (Mangatón) que se llevará a cabo el sábado 23 de octubre a partir de las 10 am, el cual tendrá una duración de ocho horas. El 30 y 31 se realizarán las exposiciones a cargo de diferentes movimientos y tendrá lugar la exposición y premiación de los mejores trabajos así como la proyección de videos subtitulados por el grupo *Senken Studio* en el auditorio Dai Hall Norbank. Dos OVAs de las aventuras de *Kotetsu*, las primeras tres OVAs de *Iria Zeiram*, las tres super OVAs de *Ranma 1/2* y los tres primeros capítulos de *Cowboy Bebop* son algunos de los títulos que figuran dentro de la programación.

La organización del evento se encuentra a cargo del APJ (responsables: Kiyoshi Aritomi, presidente de la coordinadora de jóvenes nikkei; y Antonio Nichida, secretario de promoción de actividades de la coordinadora peruana de jóvenes nikkei), los grupos *Fukkatsu, Nakama* y las revistas *A-PLUS, Manga Express, Mundo Otaku y Sugoi*. Las inscripciones comenzaron a finales de setiembre y las bases se han dado a conocer oportunamente en los principales establecimientos de manga y anime. Entre los jueces contaremos con la presencia del profesor Benicio Vicente Kuo.


Comité organizador



CAPTAIN TSUBASA

vuela hacia el gran cielo

Captain Tsubasa (Capitán Alas), el spokon por excelencia y abanderado indiscutible del soccer dentro del mundo del manga, vería la luz allá por 1982 en el semanario *Shonen Jump* de la mano de Yoichi Takahashi y su éxito no se hizo esperar aunque, paradójicamente, todavía hoy es difícil entender cómo una serie de fútbol pudo alcanzar tal aceptación en Japón donde el balompié era un deporte minoritario a principios de los 80. Para fortuna nuestra, las aventuras de Tsubasa y companía se prolongarían hasta 1989 abarcando un total de 37 tankoubon, de los cuales los 25 primeros fueron adaptados fielmente al anime, a excepción del mundial infantil, el cual no existe en el manga. Los números 26 al 36 serían elevados a la animación en 13 OVAs y el último permanecería tan sólo en papel.

PERSONAJES

SALVATORE GENTILE
País: Italia
Posición: Defensa
Equipo: Juventus
El arrogante líbero italiano conforma junto a su capitán Fernández la mejor defensa de toda Europa.

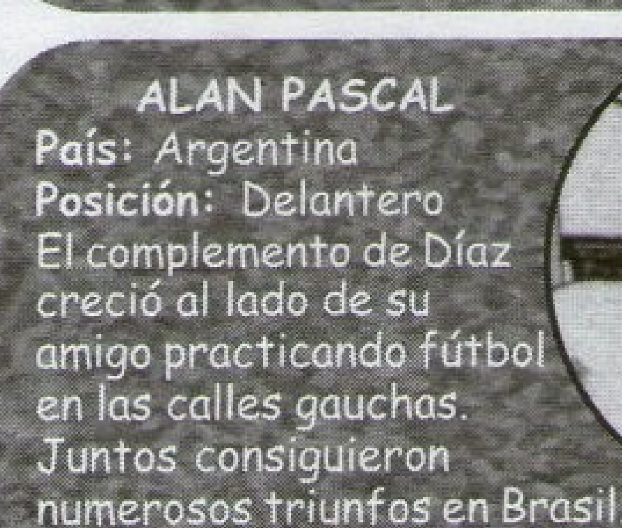


GINO FERNANDEZ
País: Italia
Posición: Portero
Equipo: Inter de Milán
Considerado como el portero número uno de Europa, tan sólo Tsubasa y su gente pondrían fin a su récord de imbatibilidad.

RAMON VICTORINO
País: Uruguay
Posición: Delantero
El *leopardo negro* puede correr los 100 metros planos en 11 segundos. Puso en serios aprietos a la poderosa escuadra germana.



JUAN DIAZ
País: Argentina
Posición: Mediocampo
Tiros: Drive Shoot
Este pequeño y astuto jugador posee un olfato natural para los goles. Fue entrenado por Roberto Hongo y estuvo a punto de rechazar una oferta si Pascal no lo acompañaba.

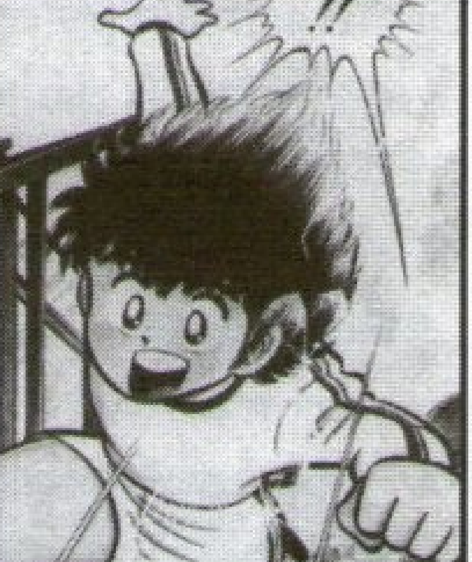


ALAN PASCAL
País: Argentina
Posición: Delantero
El complemento de Díaz creció al lado de su amigo practicando fútbol en las calles gauchas. Juntos consiguieron numerosos triunfos en Brasil.



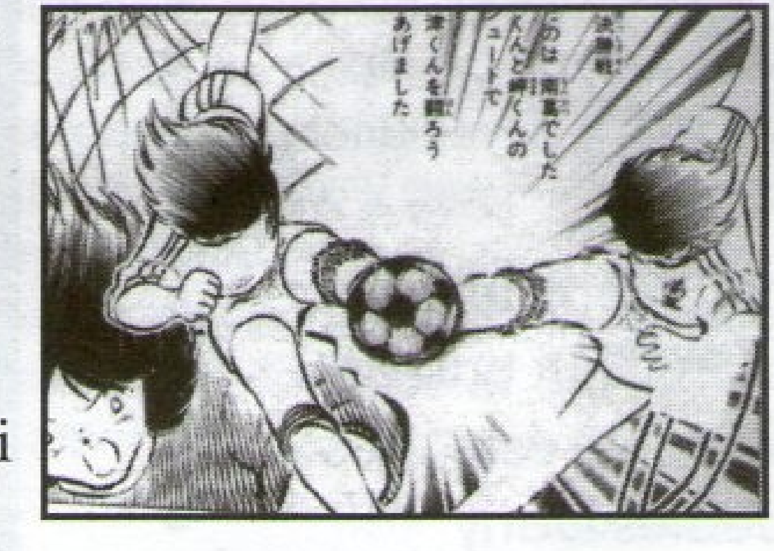
EL CID PIERRE
País: Francia
Posición: Mediocampo
Tiros: Slide Shoot, Eiffel Tower combi (+Napoleón)
Este cuerazo francés es el jugador más técnico y elegante de Europa aunque nada pudo hacer frente a Misaki. Sus dotes de líder sorprendieron a Tsubasa.

RUI NAPOLEON
País: Francia
Posición: Delantero
Tiros: Cannon Shoot, Eiffel Tower combi (+Pierre)
El arrogante goleador, francés, conocido de Misaki, aprendió a respetar a sus compañeros y ser modesto tras fallar un penal frente a Japón.



LOS PRIMEROS REMATES

Los 12 tomos iniciales narran la infancia de nuestro protagonista cuando la familia de Tsubasa, un niño de apenas 12 años, se muda a Shizuoka, una ciudad situada a 300km. de Tokyo, la cual tiene fama de ser cuna de los mejores jugadores de fútbol (es llamado el Brasil de Japón) donde conocería al imbatible portero Genzo Wakabayashi (Benji Price) así como a su complemento ideal Taro Misaki (Tom Misaki) con quienes formaría parte del combinado *Nankatsu (Newpy)*, representante de la mencionada ciudad, el cual ganaría el Torneo Nacional Infantil tras derrotar al *Meiwa (Franco Canadiense)* de Kojiro Hyuga (Steve Hyuga).



Por el Tricampeonato

Los tankoubon comprendidos entre el 13 al 25 cuentan los enfrentamientos del nuevo *Nankatsu* en busca de la tercera victoria consecutiva en el Torneo Nacional de Secundaria, esta vez sin Wakabayashi y Misaki en la oncena, contra viejos y nuevos rivales como *Azuma* de Makoto Soda (Guillermo Peterson), *Hanawa* de los gemelos Tachibana (Korioto), *Hirado* de Hiroshi Jito (Víctor Yuma), *Furano* de Hikaru Matsuyama (Armand Calahan) hasta llegar nuevamente a la final contra el *Toho* (Superior) de Kojiro Hyuga y Ken Wakashimazu (Richard Tex Tex) en un inolvidable partido (abarca 4 tomos) donde ambas escuadras quedarían empatadas. Al final del torneo y durante la ceremonia de clausura se dio a conocer la lista de los convocados a la selección nacional.





¡Vamos Campeones! El Mundial Sub-16

Sin descanso alguno, los llamados por Tatsuo Mikami (Frankie), director técnico del equipo nacional y ex-entrenador personal de Wakabayashi, enrumbarían a Alemania (todos excepto el maltrecho Tsubasa) donde realizarían cinco partidos amistosos contra Hamburgo, Bayern, Amsterdam y Bélgica con resutados regulares, los cuales causarían ciertas dudas en el equipo, acrecentadas por las críticas de Genzo quien actuó como portero de su club, el Hamburgo, además se empezarían a originar los primeros desacuerdos entre el capitán Hyuga y sus compañeros debido a la ausencia de Tsubasa y su posterior alineación inmediata como capitán, desplazando así a Kojiro.

Pronto se solucionarían los conflictos y el grupo se trasladaría a Francia, sede del campeonato mundial, donde encontrarían a Misaki completando así el once titular. Sin embargo, durante los entrenamientos, Wakabayashi no paraba de criticarlos por el aparatoso resultado en el partido amistoso (5 -1) y en vista que Wakashimazu no atrapaba nada decide darle unas clasecitas atajando todos los disparos sin problema alguno, incluidos el *Tiger Shoot* (tiro del tigre) de Kojiro y el *Drive Shoot* (tiro dirigido o de remate) de Tsubasa. Esa misma noche, Hyuga esperaba a Genzo detrás de las escaleras del hotel donde estaban hospedados pero cuando éste iba a bajar, Tsubasa lo llama pidiéndole una explicación por su conducta y el golero le dice que ésa es su forma de incentivarlos a dar todo de sí pues sólo

así podrán ganar el torneo.

El día del mundial llega y el priner encuentro es entre Italia y Japón, en los vestuarios, Mikami anuncia la oncena titular: para sorpresa general Wakashimazu sería el portero titular y para alegría de todos Jun Misugi (Andy Jhonson) forma parte de la escuadra aunque solo jugará cuando sea necesario. El cotejo sería bastante reñido pues Italia cuenta con el hábil Gentile y su capitán, el golero número uno de Europa: Gino Fernández, a pesar de ello Japón logra imponerse por un 2 a 1 resultado que terminaría lesionando la mano derecha de Fernández. Por otro lado, Alemania vence sin problemas a Canadá por un contundente 4 - 0, Uruguay derrota a Bélgica por 3-1 gracias a su capitán Ramón Victorino y Francia elimina a Inglaterra por 3 a 1.



En la segunda fecha del campeonato, Alemania consigue clasificar por goleada ante Portugal con un marcador de 4 a 0, Uruguay hace lo propio superando España por la mínima diferencia, Francia deja en el camino a Portugal y Argentina elimina a Italia por 5 a 0 y es que Fernández jugó con la mano lesionada de tal manera que el conjunto albiceleste sólo necesita un empate para su clasificación.

Los cuartos de final por los grupos A, B y C no tienen trascendencia pues tanto Alemania, Francia y Uruguay ya tenían asegurado su pase a diferencia del grupo D donde Japón se jugaba el todo por el todo contra Argentina. El encuentro es bastante accidentado pues los gauchos cuentan con la excelente combinación Díaz-Pascal (igual de buena que Tsubasa- Misaki) aunque para que Díaz anote previamente debe hacer una serie de acrobacias (aspas de molino, volantines y demás). Sin embargo, Japón logra imponerse por un 5 a 4 casi al final gracias a la incorporación de Misugi.

Llegamos a las semi-finales donde Alemania se enfretaría a Uruguay y para sorpresa de los germanos, el primer tanto llega para los charrúas por medio de su captán Ramón Victorino. La inclusión del portero titular alemán Dyuter Müller y los mortíferos disparos de Scheneider acabarián con los sudamericanos por un indiscutible 6 a 1. Por otro lado, Japón mediría fuerza con el equipo de casa: Francia, conducida por dos astros del balompié europeo, Pierre (Pierre Le Blanc) y Napoleón, quienes pondrán en aprietos a la escuadra nipona que pese a contar con diez hombres, luego de la expulsión de Soda, logrará llegar hasta los tiros penales donde un herido Wakashimazu consigue atajar el disparo de Napoleón logrando la clasificación japonesa a la final por un resultado de 9 a 8, un encuentro minuciosamente observado por un *viejo conocido*.

La gran final Alemania vs. Japón tendría ocasiones de gol para ambos conjuntos pero la seguridad de ambos porteros, Müller por los germanos y Wakabayashi por los nipones, no sería fácil de superar aun así Scheneider lograría el primer tanto pero Tsubasa encontraría el punto débil de Müller: los tiros rasos. Tras una jugada de *golden combi* (combinación de oro) en la que Tsuba impulsa a Misaki para que meta un gol con la cabeza, se consigue el empate. Los germanos por medio de su capitán remontan el marcador pero Hyuga pone nuevamente el empate y Tsubasa lograría el gol del triunfo de chalaca en el último segundo. Japón hizo el sueño realidad y para mayor felicidad de Tsubasa, luego un emotivo Roberto accede a llevarlo por fin a Brasil.

El último tomo, el 37, muestra las aventuras de nuestro protagonista antes de viajar a Brasil. Tsubasa pasaría unas semana en Japón y por vez primera seríamos testigo de los sentimientos del astro del fútbol nipón hacia Sanae (Patty) al tener un ligero enfrentamiento con un muchacho llamado Kanda quien pretendía a la chica. Luego el pelotero debutaría en la selección nacinal japonesa de mayores y Wakabayashi hacía lo propio en el Hamburgo alemán. Finalmente, Tsubasa viajaría a Brasil a continuar su sueño... pero esa es otra historia...





PERSONAJES

KARL HEINZ SCHNEIDER
País: Alemania
Posición: Delantero
Equipo: Hamburg y Bayern Munich
Tiros: Fire Shoot
Considerado el mejor jugador de Europa en su posición. Jugó con la intención de impedir que sus padres se divorciaran. La tremenda potencia de su disparo termina por quemar las redes.

DYUTER MÜLLER
País: Alemania
Posición: Portero
La *muralla germana* es muy ágil y rápido para su enorme físico lo cual es una sorpresa para sus adversarios. Su habilidad es producto del duro entrenamiento en las montañas al que lo sometió su padre.

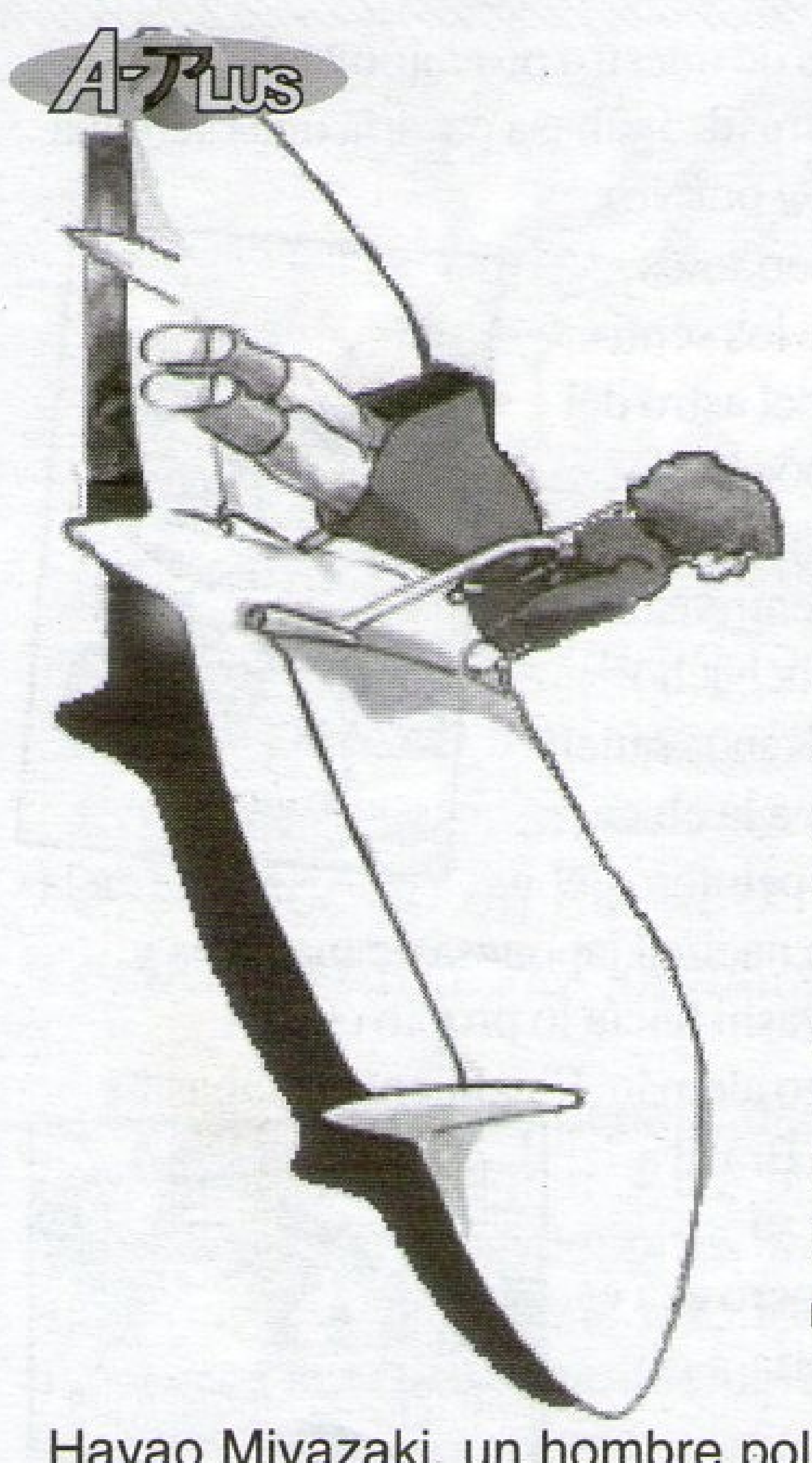


FRANZ SHESTER
País: Alemania
Posición: Mediocampo
Equipo: Werder Bremen
Unico responsable del juego alemán. Poseedor de una gran técnica, es el organizador indiscutible de su equipo.

BAYER MARGUS
País: Alemania
Posición: Delantero
Equipo: Werder Bremen
Un gran delantero aunque queda en segundo plano al lado de Scheneider. Aprovecha su considerable tamaño para rematar de cabeza o asistir a su capitán.



HELMANN KARLS
País: Alemania
Posición: Mediocampo
Equipo: Hamburgo
Tiros: Chokusentai Drible
Este pequeño es el encargado de realizar el trabajo sucio. Es el mejor amigo de Genzo en Alemania.



Hayao Miyazaki

Reconocido como uno de los hombres más talentosos que hay sobre la Tierra, por su aporte dentro de la industria cinematográfica del dibujo animado. Sus filmes constituyen verdaderas obras de arte, con argumentos fantásticos y personajes inolvidables que le han valido el respeto de la crítica y el cariño del público, tanto chicos como grandes. Nos referimos al señor Hayao Miyazaki, creador de obras como Kaze no tani Naushika, Tonari no totoro *y por supuesto, la monumental* Mononoke Hime.

Hayao Miyazaki, un hombre polifacético: director, animador, productor, dibujante, guionista, etc. Conocido mundialmente gracias a sus películas (a pesar que están dirigidas a niños), uno puede identificarse fácilmente y sentir esa sensación de libertad que impregna en cada una, trabajos de calidad, belleza y perfección que demuestra su larga trayectoria, la misma que trataremos ahora y nos damos con una grata sorpresa, encontrar otra historia fascinante, digna de ser recordada.

Una vida de mudanzas, aviones y demás

Hayao Miyazaki nace el 05 de enero de 1941 en Bunkyo-kui, Akebono-cho, Tokio. Durante la Segunda Guerra Mundial, su familia estaba dedicada a la fabricación de materiales para los aviones Zero (su padre Katsuji era el director y su tío, el propietario de la compañía *Miyazaki Airplane).*

Mientras, el país sufre una época de escasez, la posición económica de su familia permite sobrevivir sin dificultad. Sin embargo, los Miyazaki se mudan a diferentes ciudades, por lo que Hayao estudia en colegios diferentes. En tanto, su madre, una mujer estricta e intelectual debe permanecer en cama nueve años (1747-1955) por problemas en la columna causados por la tuberculosis.

A los 17 años se produce su primer encuentro con la animación, cuando ve el largometraje *Haruka Den* (1958) de Yabushita Taji por la *Toei Dooga.* Entonces, Hayao decide convertirse en mangaka, pero se da cuenta que no puede dibujar personas, sólo aviones y naves de combate. Asimismo, decide participar en los movimientos estudiantiles marxistas.

Luego, ingresa a la Universidad *Gakushuin* para estudiar economía. Allí se une al grupo de *investigación de literatura juvenil* (que era lo más parecido a los mangas en aquellos días).

Los primeros trabajos en la animación

Tras graduarse en Ciencias Políticas y Económicas (siendo su tesis doctoral *La teoría de la industria japonesa)* consigue un empleo por tres meses como aprendiz en los estudios Toei Doga en 1963. Su primer trabajo fue el anime *Wan Wan Chushinguka* (El perro guardián gua, gua) que más tarde se convierte en la serie televisiva *Okami Shonen Ken* (Ken, el niño lobo). En ambas producciones, Miyazaki participa como asistente del director. Aquí conoce a Isao Takahata (su futuro compañero de aventuras y batallas para sus próximos proyectos), quien trabaja en *Wanparu Ouji no Daija Taiji* (El pequeño príncipe y el dragón de ocho cabezas).

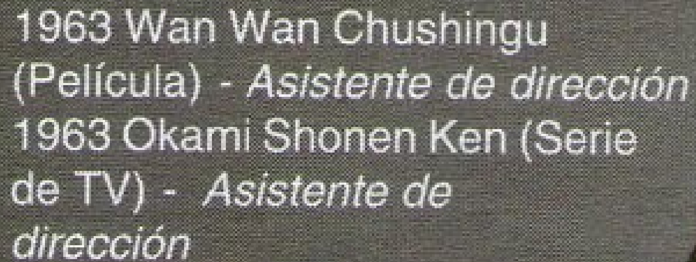
En otoño del 65, Takahata lo designan para dirigir el filme *Taiyo no Ouji-*



Horus no Daibuken (El príncipe del Sol). Sin importar, ser un simple ayudante, Hayao se presenta como voluntario, Takahata lo invita a participar en la reunión de preproducción con todos los que iban a trabajar para el rodaje (el objetivo:aportar nuevas ideas). En esta cita, Hayao sorprende por su gran imaginación e iniciativa (él juega su última oportunidad, pues cree que la televisión gana posición y puede desplazar al cine).

Además, Miyazaki hace un pacto con Takahata e Yasui Otsuka (director de animación) para retrasar lo más que pueda la película y poder presentarla lo mejor posible (tres larguísimos años). No obstante, ese retraso trae sus frutos, El príncipe del Sol triunfa y rompe es-quemas, desplazando las pro-ducciones infantiles del momento, por su contenido de cine adulto.

Mientras, Hayao se casa en 1965 con su compañera de trabajo, Akemi Ota (ella participa como animadora principal del filme mencionado). Luego, ambos trabajan en *Nagagutsu wo Haita Neko* (El gato



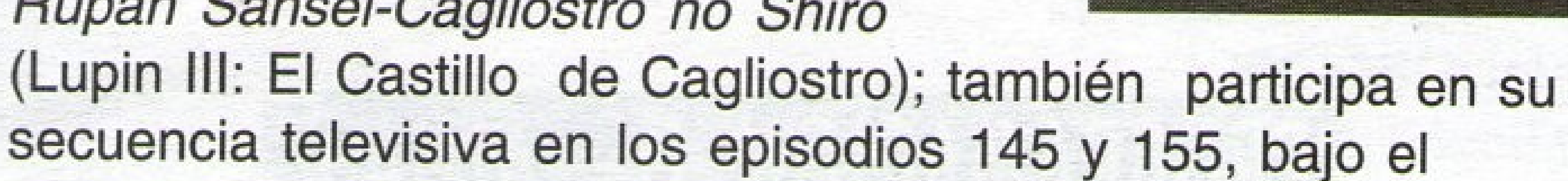
con botas) en 1969.

Cambios. En busca de una compañía

Después de ocho años de permanencia en la Toei, Hayao enrumba hacia otros caminos, junto con Yoichi Otabe e Isao Takahata, su inseparable compañero para ingresar a A-Pro.

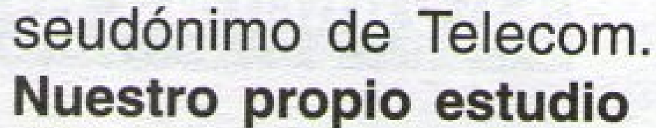
En 1973, los tres amigos ingresan a Zuiyo Pictures; Hayao viaja a Suiza para hacer una composición del lugar porque él va ser el encargado del diseño y organización de escenarios para *Alps no Shoujo Haiji* (Heidi, la chica de los Alpes). Luego, Hayao parte a Italia para la ambientación de *Hana o Tazunete Sanzen-ri* (3,000 Millas en busca de mamá/Marco, de los Apeninos a los Andes).

Luego, de estos pasos fugaces, Miyazaki entra a *Nippon Animation*. Aquí, tiene la ocasión para dirigir su primer serie televisiva *Mirai Shonen Conan* (Conan, el niño del futuro) en 1978. Al año, entra a Tokyo Movie Shinshai como director del filme *Rupan Sansei-Cagliostro no Shiro* (Lupin III: El Castillo de Cagliostro); también participa en su secuencia televisiva en los episodios 145 y 155, bajo el seudónimo de Telecom.



Nuestro propio estudio

Hayao se mantiene ocupado participando en la revista Animage con el manga *Kane no Tani no Naushika* (1982-1984); la editora Tokuma Shoten le propone hacer una versión animada. Miyazaki recurre a Takahata, al estudio de producción *Topcraft* y *Hakuhoudo*, una de las compañías publicitarias más famosas en Japón. Nausicaa se transforma en un suceso, lo recaudado permite establecer los cimientos del futuro estudio de animación.



Finalmente, nace *Ghibli Studios* (1985) y con él, su primera producción: *Tenku no Shiro Laputa* (El Castillo en el Cielo). Otro triunfo que reafirma el talento del dúo Miyazaki-Takahata seguida de otras realizaciones como *Tonari no Totoro* (Mi vecino Totoro) *Majo no Takkyubin* (El servicio de reparto de Kiki), *Kurenai no Buta* (Porco Rosso), dirigidas por Miyazaki. Mientras, Takahata dirige los otros proyectos).

En 1997, Hayao escribe, guioniza y dirige su obra cumbre: *Mononoke Hime* (Princesa Monstruo) recibiendo el Premio de la Academia Japonesa a la mejor película. Ante, tanto prestigio, la compañía Disney decide comprar los derechos de sus obras.

Actualmente, Miyazaki está retirado porque no puede mantener el agobiante ritmo de trabajo, eso no significa su retiro total: Su proyecto más próximo: crear el *Senior Studio Ghibli* para reunir a las viejas glorias de la animación y realizar películas a un ritmo más pausado.

Tengamos por seguro, que cualquier deseo del señor Miyazaki haga (con historias extraordinarias, personajes carismáticos y mensajes de esperanza). Siempre nos sorprenderá.

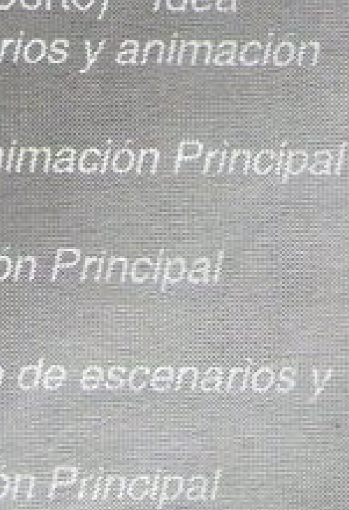


OBRAS



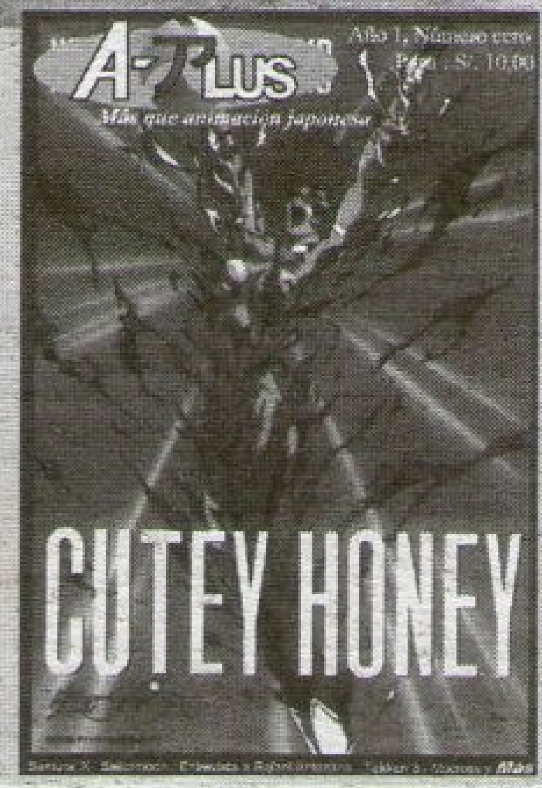
Hayao Miyasaki

1963 Wan Wan Chushingu (Película) - *Asistente de dirección*
1963 Okami Shonen Ken (Serie de TV) - *Asistente de dirección*
1964 Gariba no Uchu Ryokou (Película) - *Asistente de dirección*
1964 Shonen Ninja Kaze no Fujimaru (Serie de TV) - *Animación Principal*
1965 Hassuru Panchi (Serie de TV) - *Animación Principal*
1966 Reinbo Sentai Robin (Serie de TV) - *Animación Principal (episodios 34 y 38)*
1966 Mahotsukai Sally (Serie de TV) - *Animación Principal (episodios 77 y 80)*
1968 Taiyo no Ouji-Horus no Daiboken (Película) - *Diseño de escenas, animación principal*
1969 Nagagutsu wo Haita Neko (Película) - *Animación Principal*
1969 Soratobu Yureisen (Película) - *Animación Principal*
1969 Himitsu no Akko-chan (Serie de TV). *Animación Principal*
1969 Muumin (Serie deTV) - *Animación Principal*
1971 Dobutsu Takarajima (Película) - *Animación Principal*
1971 Ali Baba to 40 hiki no Touzoku (Película) - *Animación Principal*
1971 Sarutobi Ecchan (serie de TV) - *Animación Principal*
1971 Rupan Sansei (serie de TV) - *Codirección de algunos episodios*
1972 Panda Kopanda (Corto) - *Concepto, guión, diseño de montaje y animación principal*
1972 Akado Suzunosuke (Serie de TV) - *Storyboard (episodios 26-27)*
1972 Yuki no Taiyo (Piloto para filme de TV) - *Animación Principal*
1973 Panda Kopanda-Amefuri Sakasu no Maki (Corto) - *Idea Original, guión, diseño de arte, diseño de escenarios y animación principal*
1973 Kouya no Shonen Isamu (Serie de TV) - *Animación Principal (episodio Nº15)*
1973 Samurai Jyaiantsu (Serie de TV) - *Animación Principal (episodio 1)*
1974 Alps no Shoujo Haiji (Serie de TV) - *Diseño de escenarios y organización*
1975 Furandaasu no Inu (Serie de TV) - *Animación Principal (episodio 15)*
1976 Haha o Tazunete Sanzen-ri (Serie de TV) - *Diseño de escenarios y organización de episodios 1-15*
1977 Araiguma Rascal (serie de TV) - *Animación Principal (episodios 4-6, 10, 12-22, 24-28)*
1978 Mirai Shonen Conan (serie de TV) - *Dirección, diseño de personajes, mecánicos y escenarios y storyboard para 16 episodios, de los cuales 10 los hizo solo.*
1979 Akage no An (serie de TV) - *Diseño de escenarios y organización (episodios 1-15)*
1979 Rupan Sansei-Cagliostro no Shiro (película) - *Dirección y guión*
1980 Rupan Sansei (serie de TV) - *Director, guión y storyboard (episodios 145 y 155)*
1980 Tetsujin 28go (serie de TV) - *Animación Principal (episodio 8)*
1982 Meitantei Holmes (serie de TV) - *Dirección de algunos episodios*
1982 Kaiketsu Zorro (serie de TV) - *Ayuda en la Animación Principal, pero nunca se estrena en Japón*
1982 Space Adventure Cobra (película) *Ayuda en la Animación Principal*
1982 Ritoru Nimo (película) - *Dirección de diseño pero en preproducción*
1984 Kaze no Tani no Naushika (película) - *Dirección, historia original y guión*
1986 Tenkuu no Shiro Rapyuta Película *Dirección, historia original y guión*
1987 Yanagawa horiwari monogatari (documental de acción viva) - *Producción*
1988 Tonari no Totoro (película) - *Dirección, historia original y guión*
1989 Majo no Takkyubin (película) - *Dirección, producción y guión*
1989 Akai Karasu to Yuureisen (corto) - *Diseño de la nave fantasma*
1991 Omohide Poro Poro (película) - *Producción*
1992 Kurenai no Buta (película) - *Dirección, historia original y guión*
1992 Sora Iro no Tane (spot de TV) - *Dirección*
1992 Nandaro (Spot de TV) - *Dirección y animación principal*
1994 Heisei Tanuki Gassen Pom Poko (película) - *Planeamiento*
1995 Mimi wo Sumaseba (película) - *Producción, guión, storyboard y dirección de una secuencia*
1995 On your Mark Video musical *Dirección, idea original, diseño de personajes y guión*
1997 Mononoke Hime **Película** *Dirección, historia original y guión*



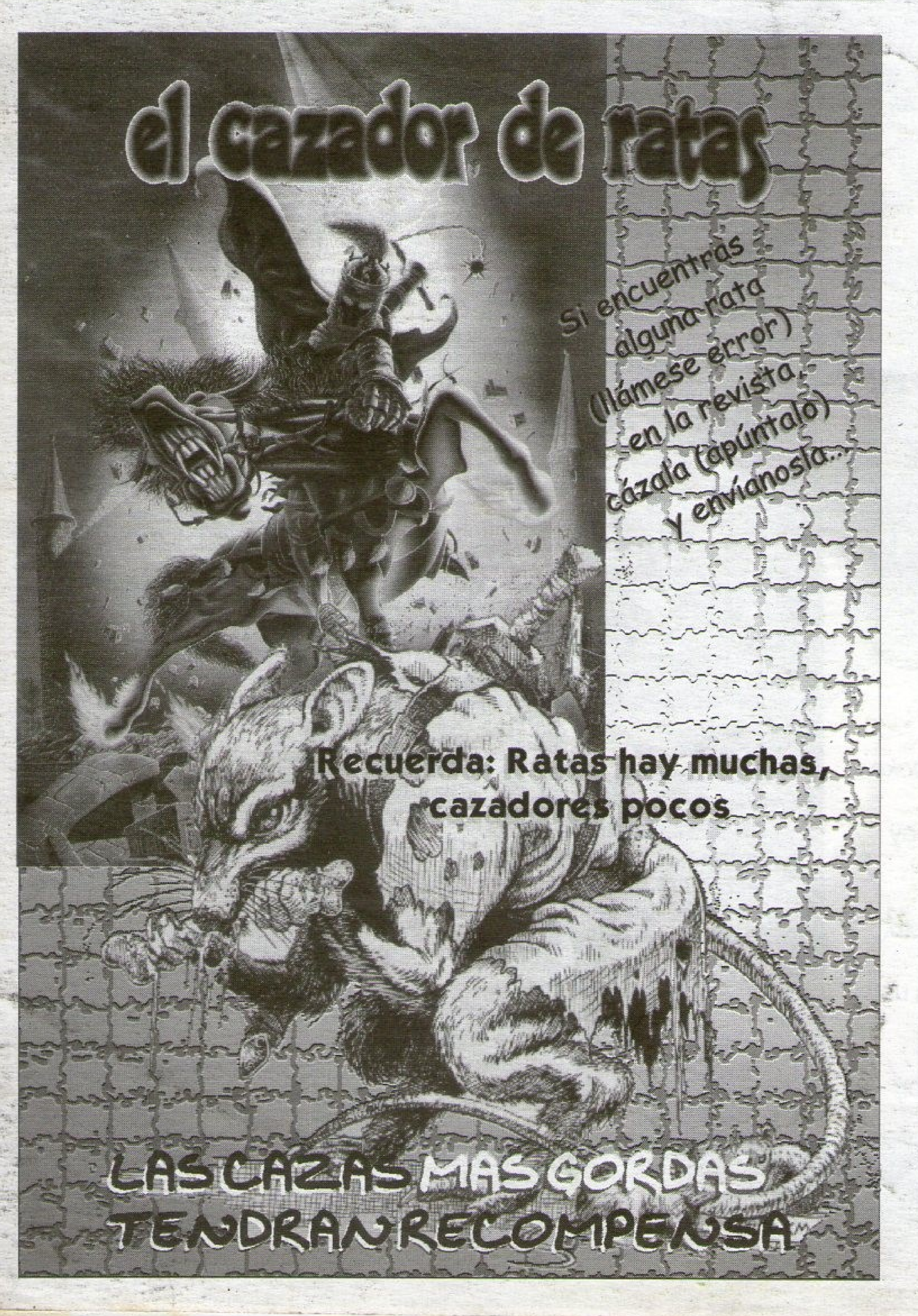


Suscripciones	Lima	Provincias
6 ejemplares:	48 soles	60 soles
12 ejemplares:	72 soles	90 soles



Puedes cancelar en nuestras oficinas: Jr. Padre Guatemala 258 - San MIguel





Publicaciones



Por fin a nuestro alcance un completo especial de la exitosa *Kimagure Orange Road,* repleto de excelentes gráficos. Una guía completa de los episodios de la serie de televisión, así como información detallada de los personajes, escenarios y la música. Si te gustan las historias romanticonas pero con un trasfondo cómico (tipo Katsura) entonces sumérgete en un triángulo amoroso donde los poderes psíquicos se entremezclan enredadan las cosas entre la linda Madoka, el indeciso Kyosuke y la extrovertida Hikaru. Y si eres de aquellos que disfrutan de las ilustraciones de Akemi Takada (*Patlabor, Maison Ikkoku*) entonces ésta es tu mejor opción.

20 soles, incluye un CD ROM y un mini-art book de Akemi Takada

PROGRAMACIÓN DE ANIME

Frecuencia Latina (Canal 2)
Pokémon........................16:30 (L - V)
Pokémon........................14:30 (D)
América Televisión (Canal 4)
Dragon Ball.................... 9:30 (L - V)
Dragon Ball Z.................. 10:00 (L - V)
Dragon Ball Z.................. 17:00 (L - D)
Dragon Ball Z.................. 9:00 (S - D)
Las aventuras de Fly......... 6:00 (S - D)
Zenki.............................. 9:30 (D)
Súper Campeones............ 10:00 (D)
Sailor Moon..................... 11:30 (S)
Panamericana Televisión (Canal 5)
Dragon Ball......................12:00 (S)

Cable Mágico

Locomotion (Canal 45)
Fuerza G.......................... 10:00 (L - V)
El barón rojo.................... 17:00 (L - S)
El barón rojo.................... 22:00 (L - V)
El barón rojo.................... 23:30 (D)
Animafilms (película)........ 19:00 (D)
Cartoon Network (Canal 28)
Pokémon..............................15:00 (L- V)
Pokémon..............................20:00 (L- V)
Pokémon..............................12:30 (S)
Pokémon..............................22:00 (S - D)
Voltron................................ 12:00 (S - D)
Voltron................................ 23:00 (S - D)

Red O´Globo (Canal 64)
Rourounin Kenshin................8:30 (L-V)

Telecable

Manchete (Canal 69)
Shurato.............................. 8:00 (L - V)
Yuyu Hakusho..................... 8:30 (L - V)



organizan
A-PLUS
ASOCIACION PERUANO JAPONESA
MUNDO OTAKU オタク
ASOCIACION CULTURAL DE ARTE Y TECNOLOGIA NAKAMA
復活 FUKKATSU
SENKEN
¡PRIMER FESTIVAL DE MANGA Y ANIME!
OCTUBRE
23 - MANGATÓN (concurso de manga)
inscripciones: 11 a 22 de octubre
1er Puesto: $200
2do Puesto: $100
29
30
- PROYECCIONES
- EXPOSICIONES
- VENTA DE MANGAS, ANIMES, CDs, CARDS, ETC.
XXVI SEMANA CULTURAL DE JAPÓN
Centro Cultural Peruano Japonés: Av. Gregorio Escobedo 803, Residencial San Felipe - Jesús María.
Tlfs: 463 0606 / 463 5767 / e-mail: prensa@apjp.org.pe
la casa del COMIC
COMIC CENTER
DIAZ COMIC
auspician
diseño cortesía de A-PLUS
los gráficos empleados son sin fines de lucro